
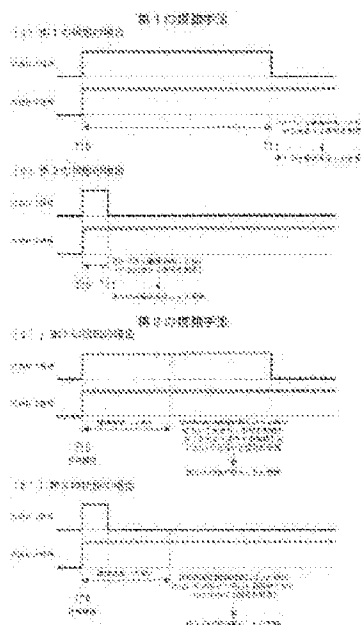


**GAME ADMINISTRATIVE DEVICE AND GAME SYSTEM****Publication number:** JP2006043425 (A)**Publication date:** 2006-02-16**Inventor(s):** TOZAKI TOSHIHIRO**Applicant(s):** SANKYO CO**Classification:**- **international:** **A63F7/02; A63F7/02**- **European:****Application number:** JP20050150129 20050523**Priority number(s):** JP20040202500 20040708; JP20050150129 20050523**Also published as:** JP3989496 (B2)**Abstract of JP 2006043425 (A)**

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To divide a game state into a first state and a second state and count/output numbers of times of their occurrences respectively, even if a signal of the same mode (a big winning 1 signal) and a signal of the same mode (a big winning 2 signal or the like) are input in a same signal input part from a game machine producing the first state and the second state wherein amounts of obtainable game media are different as information indicating the occurrence of a specific game state and as the information indicating the occurrence of a second game state respectively.

Data supplied from the **esp@cenet** database — Worldwide

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2006-43425

(P2006-43425A)

(43) 公開日 平成18年2月16日 (2006.2.16)

(51) Int. Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A63F 7/02 332Z

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 20 O L (全 101 頁)

(21) 出願番号 特願2005-150129 (P2005-150129)  
(22) 出願日 平成17年5月23日 (2005.5.23)  
(31) 優先権主張番号 特願2004-202500 (P2004-202500)  
(32) 優先日 平成16年7月8日 (2004.7.8)  
(33) 優先権主張国 日本国 (JP)

(71) 出願人 000144153  
株式会社三共  
群馬県桐生市境野町6丁目460番地  
(74) 代理人 100093687  
弁理士 富崎 元成  
(74) 代理人 100106770  
弁理士 円城寺 貞夫  
(74) 代理人 100107951  
弁理士 山田 勉  
(72) 発明者 戸崎 智弘  
群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株  
式会社三共内  
Fターム (参考) 2C088 CA06

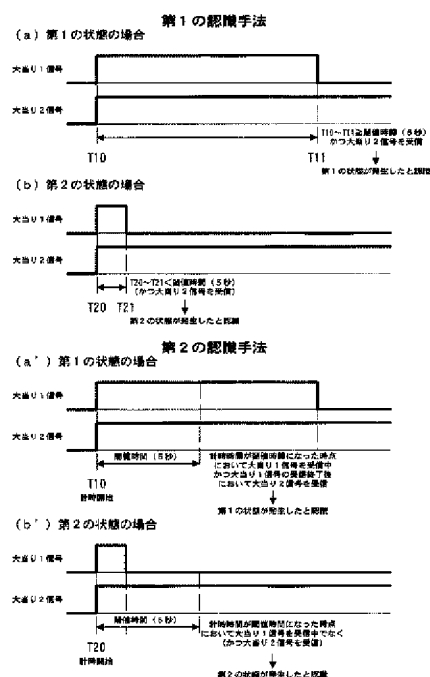
(54) 【発明の名称】 遊技用管理装置及び遊技用システム

(57) 【要約】

【課題】獲得可能な遊技媒体の量が異なる第1の状態と第2の状態とが発生する遊技機から、特定遊技状態の発生を示す情報として同一の信号入力部に同形態の信号（大当り1信号）が入力されると共に、第2遊技状態の発生を示す情報として同一の信号入力部に同形態の信号（大当り2信号等）が入力される場合にも、第1の状態と第2の状態とを区別してそれぞれの発生回数を集計・出力することができるようにする。

【解決手段】まず受信した大当り1信号に基づいて、特定遊技状態期間を特定し、該特定された特定遊技状態期間が設定された閾値時間以上であるか否かを判定する。ここで閾値時間以上であると判定され、かつ大当り2信号を受信したことに基づいて、第1の状態が発生したと認識してその発生回数を集計する。一方、閾値時間以上でないと判定されたことに基づいて、第2の状態が発生したと認識してその発生回数を集計する。

【選択図】 図5



**【特許請求の範囲】****【請求項1】**

遊技機において遊技を行うための多量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態が発生する可能性が低い遊技状態である第1遊技状態と、該第1遊技状態と比較して前記第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態を有し、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて、前記第1特定遊技状態に続いて前記第2遊技状態を発生させる第1の状態とするか、又は前記第1特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態に続いて前記第2遊技状態を発生させる第2の状態とするかの抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた遊技状態とするための制御を行う遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を管理する遊技用管理装置であって、

前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態の発生から終了までの期間である特定遊技状態期間を特定するための特定遊技状態期間特定情報を受信する特定遊技状態期間特定情報受信手段と、

前記第2遊技状態の発生を特定するための第2遊技状態発生情報を受信する第2遊技状態発生情報受信手段と、

前記第1特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも短く、かつ前記第2特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも長い閾値時間を設定する閾値時間設定手段と、

前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により受信した特定遊技状態期間特定情報に基づいて、前記特定遊技状態期間を特定する特定遊技状態期間特定手段と、

該特定遊技状態期間特定手段により特定された特定遊技状態期間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間以上であるか否かを判定する特定遊技状態期間判定手段と、

該特定遊技状態期間判定手段により前記特定遊技状態期間が閾値時間以上であると判定され、かつ該特定遊技状態期間後又は該特定遊技状態期間中において前記第2遊技状態発生情報受信手段により前記第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、前記第1の状態が発生したと認識する第1状態発生認識手段と、

少なくとも前記特定遊技状態期間判定手段により前記特定遊技状態期間が閾値時間以上でないと判定されたことに基づいて、前記第2の状態が発生したと認識する第2状態発生認識手段と、

前記第1状態発生認識手段により前記第1の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第1の状態の発生回数を集計する第1状態発生回数集計手段と、

前記第2状態発生認識手段により前記第2の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第2の状態の発生回数を集計する第2状態発生回数集計手段と、

前記第1状態発生回数集計手段による集計結果及び前記第2状態発生回数集計手段による集計結果を出力する出力手段と、

を備えることを特徴とする遊技用管理装置。

**【請求項2】**

請求項1に記載した遊技用管理装置であって、

前記第2状態発生認識手段は、前記特定遊技状態期間判定手段により前記特定遊技状態期間が閾値時間以上でないと判定され、かつ該特定遊技状態期間後又は該特定遊技状態期間中において前記第2遊技状態発生情報受信手段により前記第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、前記第2の状態が発生したと認識することを特徴とする遊技用管理装置。

**【請求項3】**

請求項1又は2に記載した遊技用管理装置であって、

前記遊技機での遊技に使用された遊技媒体の数である使用遊技媒体数を特定可能な使用情報を受信する使用情報受信手段と、

前記遊技機での遊技の結果として遊技者に付与された遊技媒体の数である付与遊技媒体数を特定可能な付与情報を受信する付与情報受信手段と、

前記使用情報受信手段により受信した使用情報と、前記付与情報受信手段により受信した付与情報とに基づいて、前記特定遊技状態期間判定手段により閾値時間以上であると判定された特定遊技状態中における使用遊技媒体数と付与遊技媒体数との差数を該特定遊技状態の発生回数で除することにより得られる平均特定遊技状態中差数を算出する平均特定遊技状態中差数算出手段と、をさらに備え、

前記出力手段は、該平均特定遊技状態中差数算出手段による算出結果を出力することを特徴とする遊技用管理装置。

【請求項4】

遊技機において遊技を行うための多量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態が発生する可能性が低い遊技状態である第1遊技状態と、該第1遊技状態と比較して前記第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態を有し、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて、前記第1特定遊技状態に続いて前記第2遊技状態を発生させる第1の状態とするか、又は前記第1特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態に続いて前記第2遊技状態を発生させる第2の状態とするかの抽選を少なくともを行い、該抽選結果に応じた遊技状態とするための制御を行う遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を管理する遊技用管理装置であって、

前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態の発生から終了までの期間である特定遊技状態期間を特定するための特定遊技状態期間特定情報を受信する特定遊技状態期間特定情報受信手段と、

前記第2遊技状態の発生を特定するための第2遊技状態発生情報を受信する第2遊技状態発生情報受信手段と、

前記第1特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも短く、かつ前記第2特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも長い閾値時間を設定する閾値時間設定手段と、

前記特定遊技状態期間特定情報受信手段による特定遊技状態期間特定情報の受信に応じて計時を開始する計時手段と、

該計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報を受信中であり、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において前記第2遊技状態発生情報受信手段により前記第2遊技状態発生情報を受信したことに基いて、前記第1の状態が発生したと認識する第1状態発生認識手段と、

少なくとも前記計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報を受信中でないことに基いて、前記第2の状態が発生したと認識する第2状態発生認識手段と、

前記第1状態発生認識手段により前記第1の状態が発生したと認識されたことに基いて、該第1の状態の発生回数を集計する第1状態発生回数集計手段と、

前記第2状態発生認識手段により前記第2の状態が発生したと認識されたことに基いて、該第2の状態の発生回数を集計する第2状態発生回数集計手段と、

前記第1状態発生回数集計手段による集計結果及び前記第2状態発生回数集計手段による集計結果を出力する出力手段と、

を備えることを特徴とする遊技用管理装置。

【請求項5】

請求項4に記載した遊技用管理装置であって、

前記第2状態発生認識手段は、前記計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報を受信中でなく、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において前記第2遊技状態発生情報受信手段により前記第2遊技状態発生情報を受信したことに基いて、前記第2の状態が発生したと認識することを特徴とする遊技用管理装置。



## 【請求項6】

請求項4又は5に記載した遊技用管理装置であって、

前記遊技機での遊技に使用された遊技媒体の数である使用遊技媒体数を特定可能な使用情報を受信する使用情報受信手段と、

前記遊技機での遊技の結果として遊技者に付与された遊技媒体の数である付与遊技媒体数を特定可能な付与情報を受信する付与情報受信手段と、

前記使用情報受信手段により受信した使用情報と、前記付与情報受信手段により受信した付与情報とに基づいて、前記計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報を受信中である特定遊技状態中における使用遊技媒体数と付与遊技媒体数との差数を該特定遊技状態の発生回数で除することにより得られる平均特定遊技状態中差数を算出する平均特定遊技状態中差数算出手段と、をさらに備え、

前記出力手段は、該平均特定遊技状態中差数算出手段による算出結果を出力することを特徴とする遊技用管理装置。

## 【請求項7】

請求項1～6のいずれか1つに記載した遊技用管理装置であって、

前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により受信した特定遊技状態期間特定情報に基づいて、前記第1特定遊技状態の発生回数と前記第2特定遊技状態の発生回数との合算値である特定遊技状態発生回数を集計する特定遊技状態発生回数集計手段と、

前記第1状態発生回数集計手段により集計した第1の状態の発生回数が前記特定遊技状態発生回数集計手段により集計した特定遊技状態発生回数に占める割合と、前記第2状態発生回数集計手段により集計した第2の状態の発生回数が前記特定遊技状態発生回数集計手段により集計した特定遊技状態発生回数に占める割合とを算出する状態発生割合算出手段と、をさらに備え、

前記出力手段は、該状態発生割合算出手段による算出結果を出力することを特徴とする遊技用管理装置。

## 【請求項8】

請求項1～7のいずれか1つに記載した遊技用管理装置であって、

前記第1状態発生回数集計手段により集計した第1の状態の発生回数と前記第2状態発生回数集計手段により集計した第2の状態の発生回数との比率を示す状態発生比率を算出する状態発生比率算出手段をさらに備え、

前記出力手段は、該状態発生比率算出手段による算出結果を出力することを特徴とする遊技用管理装置。

## 【請求項9】

請求項1～8のいずれか1つに記載した遊技用管理装置であって、

前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により受信した特定遊技状態期間特定情報に基づいて、前記第1特定遊技状態及び／又は前記第2特定遊技状態の発生履歴を集計する特定遊技状態発生履歴集計手段と、

該特定遊技状態発生履歴集計手段により集計された発生履歴に含まれる第1特定遊技状態及び／又は第2特定遊技状態の各々が、前記第1状態発生認識手段により発生が認識された第1の状態における第2遊技状態中に発生した第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態であるか、前記第2状態発生認識手段により発生が認識された第2の状態における第2遊技状態中に発生した第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態であるかを特定する特定遊技状態種別特定手段と、をさらに備え、

前記出力手段は、該特定遊技状態種別特定手段による特定結果に基づいて、前記第1の状態における第2遊技状態中に発生した第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態と、前記第2の状態における第2遊技状態中に発生した第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態とを識別可能な態様で、前記特定遊技状態発生履歴集計手段により集計された第1特定遊技状態及び／又は第2特定遊技状態の発生履歴を出力することを特徴とする遊技用管理装置。

**【請求項10】**

請求項1～9のいずれか1つに記載した遊技用管理装置であって、

前記第2状態発生認識手段により発生が認識された第2の状態における第2特定遊技状態を特定する第2特定遊技状態特定手段と、

前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により受信した特定遊技状態期間特定情報に基づいて、前記第2特定遊技状態特定手段により特定された第2特定遊技状態を除外して前記第1特定遊技状態の発生履歴を集計する第1特定遊技状態発生履歴集計手段と、をさらに備え、

前記出力手段は、該第1特定遊技状態発生履歴集計手段により集計された第1特定遊技状態の発生履歴を出力することを特徴とする遊技用管理装置。

**【請求項11】**

遊技機において遊技を行うための多量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態が発生する可能性が低い遊技状態である第1遊技状態と、該第1遊技状態と比較して前記第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態を有し、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて、前記第1特定遊技状態に続いて前記第2遊技状態を発生させる第1の状態とするか、又は前記第1特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態に続いて前記第2遊技状態を発生させる第2の状態とするかの抽選を少なくともも行い、該抽選結果に応じた遊技状態とするための制御を行う遊技機と、

該遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を管理する遊技用管理装置と、

からなる遊技用システムであって、

前記遊技用管理装置は、

前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態の発生から終了までの期間である特定遊技状態期間を特定するための特定遊技状態期間特定情報を受信する特定遊技状態期間特定情報受信手段と、

前記第2遊技状態の発生を特定するための第2遊技状態発生情報を受信する第2遊技状態発生情報受信手段と、

前記第1特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも短く、かつ前記第2特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも長い閾値時間を設定する閾値時間設定手段と、

前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により受信した特定遊技状態期間特定情報に基づいて、前記特定遊技状態期間を特定する特定遊技状態期間特定手段と、

該特定遊技状態期間特定手段により特定された特定遊技状態期間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間以上であるか否かを判定する特定遊技状態期間判定手段と、

該特定遊技状態期間判定手段により前記特定遊技状態期間が閾値時間以上であると判定され、かつ該特定遊技状態期間後又は該特定遊技状態期間中において前記第2遊技状態発生情報受信手段により前記第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、前記第1の状態が発生したと認識する第1状態発生認識手段と、

少なくとも前記特定遊技状態期間判定手段により前記特定遊技状態期間が閾値時間以上でないと判定されたことに基づいて、前記第2の状態が発生したと認識する第2状態発生認識手段と、

前記第1状態発生認識手段により前記第1の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第1の状態の発生回数を集計する第1状態発生回数集計手段と、

前記第2状態発生認識手段により前記第2の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第2の状態の発生回数を集計する第2状態発生回数集計手段と、

前記第1状態発生回数集計手段による集計結果及び前記第2状態発生回数集計手段による集計結果を出力する出力手段と、

を備えることを特徴とする遊技用システム。

**【請求項12】**

請求項11に記載した遊技用システムであって、

前記第2状態発生認識手段は、前記特定遊技状態期間判定手段により前記特定遊技状態

期間が閾値時間以上でないと判定され、かつ該特定遊技状態期間後又は該特定遊技状態期間中において前記第2遊技状態発生情報受信手段により前記第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、前記第2の状態が発生したと認識することを特徴とする遊技用システム。

【請求項13】

請求項11又は12に記載した遊技用システムであって、

前記遊技機は、該遊技機での遊技の結果として遊技者に付与された遊技媒体の数である付与遊技媒体数を特定可能な付与情報を前記遊技用管理装置に対して送信する付与情報送信手段をさらに備え、

前記遊技用管理装置は、

前記遊技機での遊技に使用された遊技媒体の数である使用遊技媒体数を特定可能な使用情報を受信する使用情報受信手段と、

前記付与情報送信手段から送信されてくる付与情報を受信する付与情報受信手段と、

前記使用情報受信手段により受信した使用情報と、前記付与情報受信手段により受信した付与情報とに基づいて、前記特定遊技状態期間判定手段により閾値時間以上であると判定された特定遊技状態中における使用遊技媒体数と付与遊技媒体数との差数を該特定遊技状態の発生回数で除することにより得られる平均特定遊技状態中差数を算出する平均特定遊技状態中差数算出手段と、をさらに備え、

前記出力手段は、該平均特定遊技状態中差数算出手段による算出結果を出力することを特徴とする遊技用システム。

【請求項14】

遊技機において遊技を行うための多量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態が発生する可能性が低い遊技状態である第1遊技状態と、該第1遊技状態と比較して前記第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態を有し、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて、前記第1特定遊技状態に続いて前記第2遊技状態を発生させる第1の状態とするか、又は前記第1特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態に続いて前記第2遊技状態を発生させる第2の状態とするかの抽選を少なくともも行い、該抽選結果に応じた遊技状態とするための制御を行う遊技機と、

該遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を管理する遊技用管理装置と、

からなる遊技用システムであって、

前記遊技用管理装置は、

前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態の発生から終了までの期間である特定遊技状態期間を特定するための特定遊技状態期間特定情報を受信する特定遊技状態期間特定情報受信手段と、

前記第2遊技状態の発生を特定するための第2遊技状態発生情報を受信する第2遊技状態発生情報受信手段と、

前記第1特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも短く、かつ前記第2特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも長い閾値時間を設定する閾値時間設定手段と、

前記特定遊技状態期間特定情報受信手段による特定遊技状態期間特定情報の受信に応じて計時を開始する計時手段と、

該計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報を受信中であり、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において前記第2遊技状態発生情報受信手段により前記第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、前記第1の状態が発生したと認識する第1状態発生認識手段と、

少なくとも前記計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報を受信中でないことに基づいて、前記第2の状態が発生したと認識する第2状態発生認識手段と、

前記第1状態発生認識手段により前記第1の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第1の状態の発生回数を集計する第1状態発生回数集計手段と、

前記第2状態発生認識手段により前記第2の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第2の状態の発生回数を集計する第2状態発生回数集計手段と、

前記第1状態発生回数集計手段による集計結果及び前記第2状態発生回数集計手段による集計結果を出力する出力手段と、

を備えることを特徴とする遊技用システム。

【請求項15】

請求項14に記載した遊技用システムであって、

前記第2状態発生認識手段は、前記計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報を受信中でなく、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において前記第2遊技状態発生情報受信手段により前記第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、前記第2の状態が発生したと認識することを特徴とする遊技用システム。

【請求項16】

請求項14又は15に記載した遊技用システムであって、

前記遊技機は、該遊技機での遊技の結果として遊技者に付与された遊技媒体の数である付与遊技媒体数を特定可能な付与情報を前記遊技用管理装置に対して送信する付与情報送信手段をさらに備え、

前記遊技用管理装置は、

前記遊技機での遊技に使用された遊技媒体の数である使用遊技媒体数を特定可能な使用情報を受信する使用情報受信手段と、

前記付与情報送信手段から送信されてくる付与情報を受信する付与情報受信手段と、

前記使用情報受信手段により受信した使用情報と、前記付与情報受信手段により受信した付与情報とに基づいて、前記計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報を受信中である特定遊技状態中における使用遊技媒体数と付与遊技媒体数との差数を該特定遊技状態の発生回数で除することにより得られる平均特定遊技状態中差数を算出する平均特定遊技状態中差数算出手段と、をさらに備え、

前記出力手段は、該平均特定遊技状態中差数算出手段による算出結果を出力することを特徴とする遊技用システム。

【請求項17】

請求項11～16のいずれか1つに記載した遊技用システムであって、

前記遊技用管理装置は、

前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により受信した特定遊技状態期間特定情報に基づいて、前記第1特定遊技状態の発生回数と前記第2特定遊技状態の発生回数との合算値である特定遊技状態発生回数を集計する特定遊技状態発生回数集計手段と、

前記第1状態発生回数集計手段により集計した第1の状態の発生回数が前記特定遊技状態発生回数集計手段により集計した特定遊技状態発生回数に占める割合と、前記第2状態発生回数集計手段により集計した第2の状態の発生回数が前記特定遊技状態発生回数集計手段により集計した特定遊技状態発生回数に占める割合とを算出する状態発生割合算出手段と、をさらに備え、

前記出力手段は、該状態発生割合算出手段による算出結果を出力することを特徴とする遊技用システム。

【請求項18】

請求項11～17のいずれか1つに記載した遊技用システムであって、

前記遊技用管理装置は、前記第1状態発生回数集計手段により集計した第1の状態の発生回数と前記第2状態発生回数集計手段により集計した第2の状態の発生回数との比率を示す状態発生比率を算出する状態発生比率算出手段をさらに備え、

前記出力手段は、該状態発生比率算出手段による算出結果を出力することを特徴とする遊技用システム。

【請求項19】

請求項1 1～1 8のいずれか1 つに記載した遊技用システムであって、

前記遊技用管理装置は、

前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により受信した特定遊技状態期間特定情報に基づいて、前記第1 特定遊技状態及び／又は前記第2 特定遊技状態の発生履歴を集計する特定遊技状態発生履歴集計手段と、

該特定遊技状態発生履歴集計手段により集計された発生履歴に含まれる第1 特定遊技状態及び／又は第2 特定遊技状態の各々が、前記第1 状態発生認識手段により発生が認識された第1 の状態における第2 遊技状態中に発生した第1 特定遊技状態又は第2 特定遊技状態であるか、前記第2 状態発生認識手段により発生が認識された第2 の状態における第2 遊技状態中に発生した第1 特定遊技状態又は第2 特定遊技状態であるかを特定する特定遊技状態種別特定手段と、をさらに備え、

前記出力手段は、該特定遊技状態種別特定手段による特定結果に基づいて、前記第1 の状態における第2 遊技状態中に発生した第1 特定遊技状態又は第2 特定遊技状態と、前記第2 の状態における第2 遊技状態中に発生した第1 特定遊技状態又は第2 特定遊技状態とを識別可能な態様で、前記特定遊技状態発生履歴集計手段により集計された第1 特定遊技状態及び／又は第2 特定遊技状態の発生履歴を出力することを特徴とする遊技用システム。

【請求項20】

請求項1 1～1 9のいずれか1 つに記載した遊技用システムであって、

前記遊技用管理装置は、

前記第2 状態発生認識手段により発生が認識された第2 の状態における第2 特定遊技状態を特定する第2 特定遊技状態特定手段と、

前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により受信した特定遊技状態期間特定情報に基づいて、前記第2 特定遊技状態特定手段により特定された第2 特定遊技状態を除外して前記第1 特定遊技状態の発生履歴を集計する第1 特定遊技状態発生履歴集計手段と、をさらに備え、

前記出力手段は、該第1 特定遊技状態発生履歴集計手段により集計された第1 特定遊技状態の発生履歴を出力することを特徴とする遊技用システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機において遊技を行うための多量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1 特定遊技状態が発生する可能性が低い遊技状態である第1 遊技状態と、該第1 遊技状態と比較して前記第1 特定遊技状態が発生する可能性が高い第2 遊技状態を有し、第1 遊技状態及び第2 遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて、第1 特定遊技状態に続いて第2 遊技状態を発生させる第1 の状態とするか、又は第1 特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2 特定遊技状態に続いて第2 遊技状態を発生させる第2 の状態とするかの抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた遊技状態とするための制御を行う遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を管理する遊技用管理装置、並びに該遊技機と該遊技用管理装置とからなる遊技用システムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、特許文献1 に示すように、遊技媒体である遊技球を遊技領域に打ち込むことにより遊技が行われて、該打ち込まれた遊技球が始動入賞領域に入賞することにより抽選条件が成立して抽選が行われ、該抽選結果に応じて、多量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である特定遊技状態（いわゆる大当り）に続いて、大当りが発生する可能性が高い遊技状態に制御される遊技機、及び該遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情

報を管理する遊技用管理装置が知られている。ここで大当たりが発生する可能性が高い遊技状態とは、例えば前記抽選において次の大当たりが発生する確率が向上する確率変動（以下単に「確変」ともいう。）状態である。この遊技用管理装置では、大当たり発生を示す特別図柄大当たり情報や、確率変動中を示す確率変動中情報等の情報に基づいて、大当たり回数や確率変動大当たり回数等の種々の遊技関連情報が集計されて出力される。

【0003】

【特許文献1】特開平7-124318号公報（第10頁，第13頁，図6，図9）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ここで、多量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態（前記大当たりに相当）が発生する可能性が低い遊技状態である第1遊技状態と、該第1遊技状態と比較して前記第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態（前記確変状態に相当）を有し、第1遊技状態及び第2遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて、第1特定遊技状態に続いて第2遊技状態を発生させる第1の状態とするか、又は第1特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態に続いて第2遊技状態を発生させる第2の状態とするかの抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた遊技状態とするための制御を行う遊技機を管理する場合において、特定遊技状態が発生した旨を示す情報として、第1の状態における第1特定遊技状態及び第2の状態における第2特定遊技状態共に同一の信号入力部に同形態の信号が入力され、また第2遊技状態が発生した旨を示す信号として、第1の状態における第2遊技状態及び第2の状態における第2遊技状態共に同一の信号入力部に同形態の信号が入力されると、上記の遊技用管理装置では、第1の状態と第2の状態とを合わせた発生回数しか集計することができないという問題がある。

【0005】

本発明は、このような背景のもとになされたものであり、その目的は、前述した第1の状態と第2の状態が発生し、特定遊技状態が発生した旨を示す情報として、第1の状態における第1特定遊技状態及び第2の状態における第2特定遊技状態共に同一の信号入力部に同形態の信号が入力されると共に、第2遊技状態が発生した旨を示す信号として、第1の状態における第2遊技状態及び第2の状態における第2遊技状態共に同一の信号入力部に同形態の信号が入力される場合にも、第1の状態と第2の状態とを区別してそれぞれの発生回数を集計・出力することができるような遊技用管理装置及び遊技用システムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、前記課題を解決するために、次のような手段を採る。なお後述する発明を実施するための最良の形態の説明及び図面で使用した符号を参考のために括弧書きで付記するが、本発明の構成要素は該付記したものには限定されない。

【0007】

まず請求項1に係る発明は、遊技機（パチンコ機10）において遊技を行うための多量の遊技媒体（パチンコ玉）を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態（通常確変大当たり及び非確変大当たり）が発生する可能性が低い遊技状態である第1遊技状態（非確変状態）と、該第1遊技状態と比較して前記第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態（確変状態）を有し、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて、前記第1特定遊技状態（通常確変大当たり）に続いて前記第2遊技状態（通常確変状態）を発生させる第1の状態とするか、又は前記第1特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態（突然確変大当たり）に続いて前記第2遊技状態（突然確変状態）を発生させる第2の状態とするかの抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた遊技状態とするための制御を行う遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を管理する遊技用管理装置（台端末3

0及びホールコンピュータ50)であって、前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態の発生から終了までの期間である特定遊技状態期間を特定するための特定遊技状態期間特定情報(大当たり1信号)を受信する特定遊技状態期間特定情報受信手段(台端末30)と、前記第2遊技状態の発生を特定するための第2遊技状態発生情報(大当たり1信号及び大当たり3信号が出力されていない状態における大当たり2信号を受信する第2遊技状態発生情報受信手段(台端末30)と、前記第1特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも短く、かつ前記第2特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも長い閾値時間を設定する閾値時間設定手段(台端末30)と、前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により受信した特定遊技状態期間特定情報に基づいて、前記特定遊技状態期間を特定する特定遊技状態期間特定手段(台端末30)と、該特定遊技状態期間特定手段により特定された特定遊技状態期間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間以上であるか否かを判定する特定遊技状態期間判定手段(台端末30)と、該特定遊技状態期間判定手段により前記特定遊技状態期間が閾値時間以上であると判定され、かつ該特定遊技状態期間後又は該特定遊技状態期間中において前記第2遊技状態発生情報受信手段により前記第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、前記第1の状態が発生したと認識する第1状態発生認識手段(台端末30)と、少なくとも前記特定遊技状態期間判定手段により前記特定遊技状態期間が閾値時間以上でないと判定されたことに基づいて、前記第2の状態が発生したと認識する第2状態発生認識手段(台端末30)と、前記第1状態発生認識手段により前記第1の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第1の状態の発生回数を集計する第1状態発生回数集計手段(制御部52)と、前記第2状態発生認識手段により前記第2の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第2の状態の発生回数を集計する第2状態発生回数集計手段(制御部52)と、前記第1状態発生回数集計手段による集計結果及び前記第2状態発生回数集計手段による集計結果を出力する出力手段(ディスプレイ55)と、を備えることを特徴とする遊技用管理装置である。

【0008】

また請求項2に係る発明は、請求項1に記載した遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)であって、前記第2状態発生認識手段(台端末30)は、前記特定遊技状態期間判定手段(台端末30)により前記特定遊技状態期間が閾値時間以上でないと判定され、かつ該特定遊技状態期間後又は該特定遊技状態期間中において前記第2遊技状態発生情報受信手段(台端末30)により前記第2遊技状態発生情報(大当たり1信号及び大当たり3信号が出力されていない状態における大当たり2信号)を受信したことに基づいて、前記第2の状態が発生したと認識することを特徴とする遊技用管理装置である。

【0009】

また請求項3に係る発明は、請求項1又は2に記載した遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)であって、前記遊技機(パチンコ機10)での遊技に使用された遊技媒体(パチンコ玉)の数である使用遊技媒体数(打込球数)を特定可能な使用情報(打込信号)を受信する使用情報受信手段(台端末30)と、前記遊技機での遊技の結果として遊技者に付与された遊技媒体の数である付与遊技媒体数(払出球数)を特定可能な付与情報(払出信号)を受信する付与情報受信手段(台端末30)と、前記使用情報受信手段により受信した使用情報と、前記付与情報受信手段により受信した付与情報とに基づいて、前記特定遊技状態期間判定手段(台端末30)により閾値時間以上であると判定された特定遊技状態(通常確変大当たり及び非確変大当たり)中における使用遊技媒体数と付与遊技媒体数との差数(大当たり中差球数)を該特定遊技状態の発生回数で除することにより得られる平均特定遊技状態中差数(平均TY)を算出する平均特定遊技状態中差数算出手段(制御部52)と、をさらに備え、前記出力手段(ディスプレイ55)は、該平均特定遊技状態中差数算出手段による算出結果を出力することを特徴とする遊技用管理装置である。

【0010】

また請求項4に係る発明は、遊技機(パチンコ機10)において遊技を行うための多量の遊技媒体(パチンコ玉)を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態(通常

確変大当り及び非確変大当り)が発生する可能性が低い遊技状態である第1遊技状態(非確変状態)と、該第1遊技状態と比較して前記第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態(確変状態)を有し、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて、前記第1特定遊技状態(通常確変大当り)に続いて前記第2遊技状態(通常確変状態)が発生させる第1の状態とするか、又は前記第1特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態(突然確変大当り)に続いて前記第2遊技状態(突然確変状態)が発生させる第2の状態とするかの抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた遊技状態とするための制御を行う遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を管理する遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)であって、前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態の発生から終了までの期間である特定遊技状態期間を特定するための特定遊技状態期間特定情報(大当り1信号)を受信する特定遊技状態期間特定情報受信手段(台端末30)と、前記第2遊技状態の発生を特定するための第2遊技状態発生情報(大当り1信号及び大当り3信号が出力されていない状態における大当り2信号を受信する第2遊技状態発生情報受信手段(台端末30)と、前記第1特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも短く、かつ前記第2特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも長い閾値時間を設定する閾値時間設定手段(台端末30)と、前記特定遊技状態期間特定情報受信手段による特定遊技状態期間特定情報の受信に応じて計時を開始する計時手段(台端末30)と、該計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報を受信中であり、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において前記第2遊技状態発生情報受信手段により前記第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、前記第1の状態が発生したと認識する第1状態発生認識手段(台端末30)と、少なくとも前記計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報を受信中でないことに基づいて、前記第2の状態が発生したと認識する第2状態発生認識手段(台端末30)と、前記第1状態発生認識手段により前記第1の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第1の状態の発生回数を集計する第1状態発生回数集計手段(制御部52)と、前記第2状態発生認識手段により前記第2の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第2の状態の発生回数を集計する第2状態発生回数集計手段(制御部52)と、前記第1状態発生回数集計手段による集計結果及び前記第2状態発生回数集計手段による集計結果を出力する出力手段(ディスプレイ55)と、を備えることを特徴とする遊技用管理装置である。

【0011】

また請求項5に係る発明は、請求項4に記載した遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)であって、前記計時手段(台端末30)による計時時間が前記閾値時間設定手段(台端末30)により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段(台端末30)により前記特定遊技状態期間特定情報(大当り1信号)を受信中でなく、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において前記第2遊技状態発生情報受信手段(台端末30)により前記第2遊技状態発生情報(大当り1信号及び大当り3信号が出力されていない状態における大当り2信号)を受信したことに基づいて、前記第2の状態が発生したと認識することを特徴とする遊技用管理装置である。

【0012】

また請求項6に係る発明は、請求項4又は5に記載した遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)であって、前記遊技機(パチンコ機10)での遊技に使用された遊技媒体(パチンコ玉)の数である使用遊技媒体数(打込球数)を特定可能な使用情報(打込信号)を受信する使用情報受信手段(台端末30)と、前記遊技機での遊技の結果として遊技者に付与された遊技媒体の数である付与遊技媒体数(払出球数)を特定可能な付与情報(払出信号)を受信する付与情報受信手段(台端末30)と、前記使用情報受



信手段により受信した使用情報と、前記付与情報受信手段により受信した付与情報とに基づいて、前記計時手段（台端末30）による計時時間が前記閾値時間設定手段（台端末30）により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段（台端末30）により前記特定遊技状態期間特定情報（大当たり1信号）を受信中である特定遊技状態（通常確変大当たり及び非確変大当たり）中における使用遊技媒体数と付与遊技媒体数との差数（大当たり中差球数）を該特定遊技状態の発生回数で除することにより得られる平均特定遊技状態中差数（平均TY）を算出する平均特定遊技状態中差数算出手段（制御部52）と、をさらに備え、前記出力手段（ディスプレイ55）は、該平均特定遊技状態中差数算出手段による算出結果を出力することを特徴とする遊技用管理装置である。

【0013】

また請求項7に係る発明は、請求項1～6のいずれか1つに記載した遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）であって、前記特定遊技状態期間特定情報受信手段（台端末30）により受信した特定遊技状態期間特定情報（大当たり1信号）に基づいて、前記第1特定遊技状態（通常確変大当たり及び非確変大当たり）の発生回数と前記第2特定遊技状態（突然確変大当たり）の発生回数との合算値である特定遊技状態発生回数を集計する特定遊技状態発生回数集計手段（台端末30）と、前記第1状態発生回数集計手段（制御部52）により集計した第1の状態の発生回数が前記特定遊技状態発生回数集計手段により集計した特定遊技状態発生回数に占める割合と、前記第2状態発生回数集計手段（制御部52）により集計した第2の状態の発生回数が前記特定遊技状態発生回数集計手段により集計した特定遊技状態発生回数に占める割合とを算出する状態発生割合算出手段（制御部52）と、をさらに備え、前記出力手段（ディスプレイ55）は、該状態発生割合算出手段による算出結果を出力することを特徴とする遊技用管理装置である。

【0014】

また請求項8に係る発明は、請求項1～7のいずれか1つに記載した遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）であって、前記第1状態発生回数集計手段（制御部52）により集計した第1の状態の発生回数と前記第2状態発生回数集計手段（制御部52）により集計した第2の状態の発生回数との比率を示す状態発生比率を算出する状態発生比率算出手段（制御部52）をさらに備え、前記出力手段（ディスプレイ55）は、該状態発生比率算出手段による算出結果を出力することを特徴とする遊技用管理装置である。

【0015】

また請求項9に係る発明は、請求項1～8のいずれか1つに記載した遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）であって、前記特定遊技状態期間特定情報受信手段（台端末30）により受信した特定遊技状態期間特定情報（大当たり1信号）に基づいて、前記第1特定遊技状態（通常確変大当たり及び非確変大当たり）及び／又は前記第2特定遊技状態（突然確変大当たり）の発生履歴を集計する特定遊技状態発生履歴集計手段（台端末30）と、該特定遊技状態発生履歴集計手段により集計された発生履歴に含まれる第1特定遊技状態及び／又は第2特定遊技状態の各々が、前記第1状態発生認識手段（台端末30）により発生が認識された第1の状態における第2遊技状態（通常確変状態）中に発生した第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態（通常確変状態中の大当たり）であるか、前記第2状態発生認識手段（台端末30）により発生が認識された第2の状態における第2遊技状態（突然確変状態）中に発生した第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態（突然確変状態中の大当たり）であるかを特定する特定遊技状態種別特定手段（台端末30）と、をさらに備え、前記出力手段（ディスプレイ55）は、該特定遊技状態種別特定手段による特定結果に基づいて、前記第1の状態における第2遊技状態中に発生した第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態（二重丸（◎）印）と、前記第2の状態における第2遊技状態中に発生した第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態（白星（☆）印）とを識別可能な態様で、前記特定遊技状態発生履歴集計手段により集計された第1特定遊技状態及び／又は第2特定遊技状態の発生履歴を出力することを特徴とする遊技用管理装置である。

【0016】

また請求項10に係る発明は、請求項1～9のいずれか1つに記載した遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）であって、前記第2状態発生認識手段（台端末30）により発生が認識された第2の状態における第2特定遊技状態（突然確変大当り）を特定する第2特定遊技状態特定手段（台端末30）と、前記特定遊技状態期間特定情報受信手段（台端末30）により受信した特定遊技状態期間特定情報（大当り1信号）に基づいて、前記第2特定遊技状態特定手段により特定された第2特定遊技状態を除外して前記第1特定遊技状態（通常確変大当り及び非確変大当り）の発生履歴を集計する第1特定遊技状態発生履歴集計手段（台端末30）と、をさらに備え、前記出力手段（ディスプレイ55）は、該第1特定遊技状態発生履歴集計手段により集計された第1特定遊技状態の発生履歴を出力することを特徴とする遊技用管理装置である。

【0017】

また請求項11に係る発明は、遊技機（パチンコ機10）において遊技を行うための多量の遊技媒体（パチンコ玉）を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態（通常確変大当り及び非確変大当り）が発生する可能性が低い遊技状態である第1遊技状態（非確変状態）と、該第1遊技状態と比較して前記第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態（確変状態）を有し、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて、前記第1特定遊技状態（通常確変大当り）に続いて前記第2遊技状態（通常確変状態）を発生させる第1の状態とするか、又は前記第1特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態（突然確変大当り）に続いて前記第2遊技状態（突然確変状態）を発生させる第2の状態とするかの抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた遊技状態とするための制御を行う遊技機と、該遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を管理する遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）と、からなる遊技用システム（1）であって、前記遊技用管理装置は、前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態の発生から終了までの期間である特定遊技状態期間を特定するための特定遊技状態期間特定情報（大当り1信号）を受信する特定遊技状態期間特定情報受信手段（台端末30）と、前記第2遊技状態の発生を特定するための第2遊技状態発生情報（大当り1信号及び大当り3信号が出力されていない状態における大当り2信号を受信する第2遊技状態発生情報受信手段（台端末30）と、前記第1特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも短く、かつ前記第2特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも長い閾値時間を設定する閾値時間設定手段（台端末30）と、前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により受信した特定遊技状態期間特定情報に基づいて、前記特定遊技状態期間を特定する特定遊技状態期間特定手段（台端末30）と、該特定遊技状態期間特定手段により特定された特定遊技状態期間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間以上であるか否かを判定する特定遊技状態期間判定手段（台端末30）と、該特定遊技状態期間判定手段により前記特定遊技状態期間が閾値時間以上であると判定され、かつ該特定遊技状態期間後又は該特定遊技状態期間中において前記第2遊技状態発生情報受信手段により前記第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、前記第1の状態が発生したと認識する第1状態発生認識手段（台端末30）と、少なくとも前記特定遊技状態期間判定手段により前記特定遊技状態期間が閾値時間以上でないと判定されたことに基づいて、前記第2の状態が発生したと認識する第2状態発生認識手段（台端末30）と、前記第1状態発生認識手段により前記第1の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第1の状態の発生回数を集計する第1状態発生回数集計手段（制御部52）と、前記第2状態発生認識手段により前記第2の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第2の状態の発生回数を集計する第2状態発生回数集計手段（制御部52）と、前記第1状態発生回数集計手段による集計結果及び前記第2状態発生回数集計手段による集計結果を出力する出力手段（ディスプレイ55）と、を備えることを特徴とする遊技用システムである。

【0018】

また請求項12に係る発明は、請求項11に記載した遊技用システム（1）であって、前記第2状態発生認識手段（台端末30）は、前記特定遊技状態期間判定手段（台端末30）

0)により前記特定遊技状態期間が閾値時間以上でないと判定され、かつ該特定遊技状態期間後又は該特定遊技状態期間中において前記第2遊技状態発生情報受信手段(台端末30)により前記第2遊技状態発生情報(大当たり1信号及び大当たり3信号が出力されていない状態における大当たり2信号)を受信したことに基づいて、前記第2の状態が発生したと認識することを特徴とする遊技用システムである。

【0019】

また請求項13に係る発明は、請求項11又は12に記載した遊技用システム(1)であって、前記遊技機(パチンコ機10)は、該遊技機での遊技の結果として遊技者に付与された遊技媒体(パチンコ玉)の数である付与遊技媒体数(払出球数)を特定可能な付与情報(払出信号)を前記遊技用管理装置(台端末30)に対して送信する付与情報送信手段(信号出力基板24)をさらに備え、前記遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記遊技機での遊技に使用された遊技媒体(パチンコ玉)の数である使用遊技媒体数(打込球数)を特定可能な使用情報(打込信号)を受信する使用情報受信手段(台端末30)と、前記付与情報送信手段から送信されてくる付与情報を受信する付与情報受信手段(台端末30)と、前記使用情報受信手段により受信した使用情報と、前記付与情報受信手段により受信した付与情報とに基づいて、前記特定遊技状態期間判定手段(台端末30)により閾値時間以上であると判定された特定遊技状態(通常確変大当たり及び非確変大当たり)中における使用遊技媒体数と付与遊技媒体数との差数(大当たり中差球数)を該特定遊技状態の発生回数で除することにより得られる平均特定遊技状態中差数(平均TY)を算出する平均特定遊技状態中差数算出手段(制御部52)と、をさらに備え、前記出力手段(ディスプレイ55)は、該平均特定遊技状態中差数算出手段による算出結果を出力することを特徴とする遊技用システムである。

【0020】

また請求項14に係る発明は、遊技機(パチンコ機10)において遊技を行うための多量の遊技媒体(パチンコ玉)を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態(通常確変大当たり及び非確変大当たり)が発生する可能性が低い遊技状態である第1遊技状態(非確変状態)と、該第1遊技状態と比較して前記第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態(確変状態)を有し、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて、前記第1特定遊技状態(通常確変大当たり)に続いて前記第2遊技状態(通常確変状態)を発生させる第1の状態とするか、又は前記第1特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態(突然確変大当たり)に続いて前記第2遊技状態(突然確変状態)を発生させる第2の状態とするかの抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた遊技状態とするための制御を行う遊技機と、該遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を管理する遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)と、からなる遊技用システムであって、前記第1特定遊技状態又は前記第2特定遊技状態の発生から終了までの期間である特定遊技状態期間を特定するための特定遊技状態期間特定情報(大当たり1信号)を受信する特定遊技状態期間特定情報受信手段(台端末30)と、前記第2遊技状態の発生を特定するための第2遊技状態発生情報(大当たり1信号及び大当たり3信号が出力されていない状態における大当たり2信号)を受信する第2遊技状態発生情報受信手段(台端末30)と、前記第1特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも短く、かつ前記第2特定遊技状態の特定遊技状態期間よりも長い閾値時間を設定する閾値時間設定手段(台端末30)と、前記特定遊技状態期間特定情報受信手段による特定遊技状態期間特定情報の受信に応じて計時を開始する計時手段(台端末30)と、該計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報を受信中であり、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において前記第2遊技状態発生情報受信手段により前記第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、前記第1の状態が発生したと認識する第1状態発生認識手段(台端末30)と、少なくとも前記計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段によ

り前記特定遊技状態期間特定情報を受信中でないことに基づいて、前記第2の状態が発生したと認識する第2状態発生認識手段(台端末30)と、前記第1状態発生認識手段により前記第1の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第1の状態の発生回数を集計する第1状態発生回数集計手段(制御部52)と、前記第2状態発生認識手段により前記第2の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第2の状態の発生回数を集計する第2状態発生回数集計手段(制御部52)と、前記第1状態発生回数集計手段による集計結果及び前記第2状態発生回数集計手段による集計結果を出力する出力手段(ディスプレイ55)と、を備えることを特徴とする遊技用システムである。

【0021】

また請求項15に係る発明は、請求項14に記載した遊技用システム(1)であって、前記計時手段(台端末30)による計時時間が前記閾値時間設定手段(台端末30)により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段(台端末30)により前記特定遊技状態期間特定情報(大当たり1信号)を受信中でなく、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において前記第2遊技状態発生情報受信手段(台端末30)により前記第2遊技状態発生情報(大当たり1信号及び大当たり3信号)が出力されていない状態における大当たり2信号)を受信したことに基づいて、前記第2の状態が発生したと認識することを特徴とする遊技用システムである。

【0022】

また請求項16に係る発明は、請求項4又は5に記載した遊技用システム(1)であって、前記遊技機(パチンコ機10)は、該遊技機での遊技の結果として遊技者に付与された遊技媒体(パチンコ玉)の数である付与遊技媒体数(払出球数)を特定可能な付与情報(払出信号)を前記遊技用管理装置(台端末30)に対して送信する付与情報送信手段(信号出力基板24)をさらに備え、前記遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記遊技機(パチンコ機10)での遊技に使用された遊技媒体(パチンコ玉)の数である使用遊技媒体数(打込球数)を特定可能な使用情報(打込信号)を受信する使用情報受信手段(台端末30)と、前記付与情報送信手段から送信されてくる付与情報を受信する付与情報受信手段(台端末30)と、前記使用情報受信手段により受信した使用情報と、前記付与情報受信手段により受信した付与情報とに基づいて、前記計時手段(台端末30)による計時時間が前記閾値時間設定手段(台端末30)により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段(台端末30)により前記特定遊技状態期間特定情報(大当たり1信号)を受信中である特定遊技状態(通常確変大当たり及び非確変大当たり)中における使用遊技媒体数と付与遊技媒体数との差数(大当たり中差球数)を該特定遊技状態の発生回数で除することにより得られる平均特定遊技状態中差数(平均TY)を算出する平均特定遊技状態中差数算出手段(制御部52)と、をさらに備え、前記出力手段(ディスプレイ55)は、該平均特定遊技状態中差数算出手段による算出結果を出力することを特徴とする遊技用システムである。

【0023】

また請求項17に係る発明は、請求項11～16のいずれか1つに記載した遊技用システム(1)であって、前記遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記特定遊技状態期間特定情報受信手段(台端末30)により受信した特定遊技状態期間特定情報(大当たり1信号)に基づいて、前記第1特定遊技状態(通常確変大当たり及び非確変大当たり)の発生回数と前記第2特定遊技状態(突然確変大当たり)の発生回数との合算値である特定遊技状態発生回数を集計する特定遊技状態発生回数集計手段(台端末30)と、前記第1状態発生回数集計手段(制御部52)により集計した第1の状態の発生回数が前記特定遊技状態発生回数集計手段により集計した特定遊技状態発生回数に占める割合と、前記第2状態発生回数集計手段(制御部52)により集計した第2の状態の発生回数が前記特定遊技状態発生回数集計手段により集計した特定遊技状態発生回数に占める割合とを算出する状態発生割合算出手段(制御部52)と、をさらに備え、前記出力手段(ディスプレイ55)は、該状態発生割合算出手段による算出結果を出力することを特徴とする遊技用システムである。

## 【0024】

また請求項18に係る発明は、請求項11～17のいずれか1つに記載した遊技用システム(1)であって、前記遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記第1状態発生回数集計手段(制御部52)により集計した第1の状態の発生回数と前記第2状態発生回数集計手段(制御部52)により集計した第2の状態の発生回数との比率を示す状態発生比率を算出する状態発生比率算出手段(制御部52)をさらに備え、前記出力手段(ディスプレイ55)は、該状態発生比率算出手段による算出結果を出力することを特徴とする遊技用システムである。

## 【0025】

また請求項19に係る発明は、請求項11～18のいずれか1つに記載した遊技用システム(1)であって、前記遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記特定遊技状態期間特定情報受信手段(台端末30)により受信した特定遊技状態期間特定情報(大当たり1信号)に基づいて、前記第1特定遊技状態(通常確変大当たり及び非確変大当たり)及び／又は前記第2特定遊技状態(突然確変大当たり)の発生履歴を集計する特定遊技状態発生履歴集計手段(台端末30)と、該特定遊技状態発生履歴集計手段により集計された発生履歴に含まれる第1特定遊技状態及び／又は第2特定遊技状態の各々が、前記第1状態発生認識手段(台端末30)により発生が認識された第1の状態における第2遊技状態(通常確変状態)中に発生した第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態(通常確変状態中の大当たり)であるか、前記第2状態発生認識手段(台端末30)により発生が認識された第2の状態における第2遊技状態(突然確変状態)中に発生した第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態(突然確変状態中の大当たり)であるかを特定する特定遊技状態種別特定手段(台端末30)と、をさらに備え、前記出力手段(ディスプレイ55)は、該特定遊技状態種別特定手段による特定結果に基づいて、前記第1の状態における第2遊技状態中に発生した第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態(二重丸(◎)印)と、前記第2の状態における第2遊技状態中に発生した第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態(白星(☆)印)とを識別可能な態様で、前記特定遊技状態発生履歴集計手段により集計された第1特定遊技状態及び／又は第2特定遊技状態の発生履歴を出力することを特徴とする遊技用システムである。

## 【0026】

さらに請求項20に係る発明は、請求項11～19のいずれか1つに記載した(遊技用システム1)であって、前記遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記第2状態発生認識手段(台端末30)により発生が認識された第2の状態における第2特定遊技状態(突然確変大当たり)を特定する第2特定遊技状態特定手段(台端末30)と、前記特定遊技状態期間特定情報受信手段(台端末30)により受信した特定遊技状態期間特定情報(大当たり1信号)に基づいて、前記第2特定遊技状態特定手段により特定された第2特定遊技状態を除外して前記第1特定遊技状態(通常確変大当たり及び非確変大当たり)の発生履歴を集計する第1特定遊技状態発生履歴集計手段(台端末30)と、をさらに備え、前記出力手段(ディスプレイ55)は、該第1特定遊技状態発生履歴集計手段により集計された第1特定遊技状態の発生履歴を出力することを特徴とする遊技用システムである。

## 【発明の効果】

## 【0027】

まず請求項1に係る遊技用管理装置によれば、受信した特定遊技状態期間特定情報に基づいて、特定遊技状態期間特定手段により特定遊技状態期間が特定され、該特定された特定遊技状態期間が設定された閾値時間以上であるか否かが特定遊技状態期間判定手段により判定され、該閾値時間以上であると判定され、かつ該特定遊技状態期間後又は該特定遊技状態期間中において第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、第1状態発生認識手段により第1の状態が発生したと認識されて、第1状態発生回数集計手段により第1の状態の発生回数が集計されると共に、該閾値時間以上でないと判定されたことに基づいて、第2状態発生認識手段により第2の状態が発生したと認識されて、第2状態発生回数

集計手段により第2の状態の発生回数が集計され、該集計結果が出力手段により出力されるので、特定遊技状態が発生した旨を示す情報として、第1の状態における第1特定遊技状態及び第2の状態における第2特定遊技状態共に同一の信号入力部に同形態の信号が入力され、また第2遊技状態が発生した旨を示す信号として、第1の状態における第2遊技状態及び第2の状態における第2遊技状態共に同一の信号入力部に同形態の信号が入力される場合にも、第1の状態と第2の状態とを区別してそれぞれの発生回数を集計・出力することができる。

【0028】

また請求項2に係る遊技用管理装置によれば、前記特定された特定遊技状態期間が設定された閾値時間以上でないと特定遊技状態期間判定手段により判定され、かつ該特定遊技状態期間後又は該特定遊技状態期間中において第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、第2状態発生認識手段により第2の状態が発生したと認識されるので、第2特定遊技状態に制御されると共に第2遊技状態に制御されない状態が発生する遊技機についても、該状態と第2の状態とを区別して第2の状態の発生回数を正確に集計・出力することができる。

【0029】

また請求項3に係る遊技用管理装置によれば、特定遊技状態期間判定手段により閾値時間以上であると判定された特定遊技状態中の差数に基づく平均特定遊技状態中差数が平均特定遊技状態中差数算出手段により算出され、該算出結果が出力手段により出力されるので、ばらつきの大きい第2特定遊技状態中の差数を排除した平均特定遊技状態中差数を把握でき、これにより大入賞口周りの正確な釘調整が可能となる。

【0030】

また請求項4に係る遊技用管理装置によれば、特定遊技状態期間特定情報の受信に応じて計時が開始され、計時時間が設定された閾値時間になった時点において特定遊技状態期間特定情報を受信中であり、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、第1状態発生認識手段により第1の状態が発生したと認識されて、第1状態発生回数集計手段により第1の状態の発生回数が集計されると共に、計時時間が設定された閾値時間になった時点において特定遊技状態期間特定情報を受信中でないことに基づいて、第2状態発生認識手段により第2の状態が発生したと認識されて、第2状態発生回数集計手段により第2の状態の発生回数が集計され、該集計結果が出力手段により出力されるので、特定遊技状態が発生した旨を示す情報として、第1の状態における第1特定遊技状態及び第2の状態における第2特定遊技状態共に同一の信号入力部に同形態の信号が入力され、また第2遊技状態が発生した旨を示す信号として、第1の状態における第2遊技状態及び第2の状態における第2遊技状態共に同一の信号入力部に同形態の信号が入力される場合にも、第1の状態と第2の状態とを区別してそれぞれの発生回数を集計・出力することができる。

【0031】

また請求項5に係る遊技用管理装置によれば、計時時間が設定された閾値時間になった時点において特定遊技状態期間特定情報を受信中でなく、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、第2状態発生認識手段により第2の状態が発生したと認識されるので、第2特定遊技状態に制御されると共に第2遊技状態に制御されない状態が発生する遊技機についても、該状態と第2の状態とを区別して第2の状態の発生回数を正確に集計・出力することができる。

【0032】

また請求項6に係る遊技用管理装置によれば、計時時間が設定された閾値時間になった時点において特定遊技状態期間特定情報を受信中である特定遊技状態中の差数に基づく平均特定遊技状態中差数が平均特定遊技状態中差数算出手段により算出され、該算出結果が出力手段により出力されるので、ばらつきの大きい第2特定遊技状態における特定遊技状態中の差数を排除した平均特定遊技状態中差数を把握でき、これにより大入賞口周りの正確な釘調整が可能となる。

## 【0033】

また請求項7に係る遊技用管理装置によれば、第1の状態の発生回数が特定遊技状態の発生回数に占める割合と、第2の状態の発生回数が特定遊技状態の発生回数に占める割合とが、状態発生割合算出手段により算出され、該算出結果が出力手段により出力されるので、不正等の検討の際に、第1の状態及び第2の状態の偏りを割合として一見して把握できる。

## 【0034】

また請求項8に係る遊技用管理装置によれば、第1の状態の発生回数と第2の状態の発生回数との比率を示す状態発生比率が状態発生比率算出手段により算出され、該算出結果が出力手段により出力されるので、不正等の検討の際に、第1の状態及び第2の状態のバランスを比率として一見して把握できる。

## 【0035】

また請求項9に係る遊技用管理装置によれば、第1の状態における第2遊技状態中に発生した第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態と、第2の状態における第2遊技状態中に発生した第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態とを識別可能な態様で、第1特定遊技状態及び／又は第2特定遊技状態の発生履歴が出力手段により出力されるので、両状態における第2遊技状態中に発生した特定遊技状態の発生分布を一見して把握でき、これにより例えば不正の検討が容易となる。

## 【0036】

また請求項10に係る遊技用管理装置によれば、第2特定遊技状態を除外して、第1特定遊技状態の発生履歴が出力手段により出力されるので、遊技場の利益に実質的に関係のある、即ち特定遊技状態中の差数の多い第1特定遊技状態のみの発生履歴を遊技場に提供できる。

## 【0037】

また請求項11に係る遊技用システムによれば、遊技用管理装置において、受信した特定遊技状態期間特定情報に基づいて、特定遊技状態期間特定手段により特定遊技状態期間が特定され、該特定された特定遊技状態期間が設定された閾値時間以上であるか否かが特定遊技状態期間判定手段により判定され、該閾値時間以上であると判定され、かつ該特定遊技状態期間後又は該特定遊技状態期間中において第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、第1状態発生認識手段により第1の状態が発生したと認識されて、第1状態発生回数集計手段により第1の状態の発生回数が集計されると共に、該閾値時間以上でないと判定されたことに基づいて、第2状態発生認識手段により第2の状態が発生したと認識されて、第2状態発生回数集計手段により第2の状態の発生回数が集計され、該集計結果が出力手段により出力されるので、特定遊技状態が発生した旨を示す情報として、第1の状態における第1特定遊技状態及び第2の状態における第2特定遊技状態共に同一の信号入力部に同形態の信号が入力され、また第2遊技状態が発生した旨を示す信号として、第1の状態における第2遊技状態及び第2の状態における第2遊技状態共に同一の信号入力部に同形態の信号が入力される場合にも、第1の状態と第2の状態とを区別してそれぞれの発生回数を集計・出力することができる。

## 【0038】

また請求項12に係る遊技用システムによれば、遊技用管理装置において、前記特定された特定遊技状態期間が設定された閾値時間以上でないと特定遊技状態期間判定手段により判定され、かつ該特定遊技状態期間後又は該特定遊技状態期間中において第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、第2状態発生認識手段により第2の状態が発生したと認識されるので、第2特定遊技状態に制御されると共に第2遊技状態に制御されない状態が発生する遊技機についても、該状態と第2の状態とを区別して第2の状態の発生回数を正確に集計・出力することができる。

## 【0039】

また請求項13に係る遊技用システムによれば、遊技用管理装置において、特定遊技状態期間判定手段により閾値時間以上であると判定された特定遊技状態中の差数に基づく平

均特定遊技状態中差数が平均特定遊技状態中差数算出手段により算出され、該算出結果が出力手段により出力されるので、ばらつきの大きい第2特定遊技状態中の差数を排除した平均特定遊技状態中差数を把握でき、これにより大入賞口周りの正確な釘調整が可能となる。

【0040】

また請求項14に係る遊技用システムによれば、遊技用管理装置において、特定遊技状態期間特定情報の受信に応じて計時が開始され、計時時間が設定された閾値時間になった時点において特定遊技状態期間特定情報を受信中であり、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、第1状態発生認識手段により第1の状態が発生したと認識されて、第1状態発生回数集計手段により第1の状態の発生回数が集計されると共に、計時時間が設定された閾値時間になった時点において特定遊技状態期間特定情報を受信中でないことに基づいて、第2状態発生認識手段により第2の状態が発生したと認識されて、第2状態発生回数集計手段により第2の状態の発生回数が集計され、該集計結果が出力手段により出力されるので、特定遊技状態が発生した旨を示す情報として、第1の状態における第1特定遊技状態及び第2の状態における第2特定遊技状態共に同一の信号入力部に同形態の信号が入力され、また第2遊技状態が発生した旨を示す信号として、第1の状態における第2遊技状態及び第2の状態における第2遊技状態共に同一の信号入力部に同形態の信号が入力される場合にも、第1の状態と第2の状態とを区別してそれぞれの発生回数を集計・出力することができる。

【0041】

また請求項15に係る遊技用システムによれば、遊技用管理装置において、計時時間が設定された閾値時間になった時点において特定遊技状態期間特定情報を受信中でなく、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、第2状態発生認識手段により第2の状態が発生したと認識されるので、第2特定遊技状態に制御されると共に第2遊技状態に制御されない状態が発生する遊技機についても、該状態と第2の状態とを区別して第2の状態の発生回数を正確に集計・出力することができる。

【0042】

また請求項16に係る遊技用システムによれば、遊技用管理装置において、計時時間が設定された閾値時間になった時点において特定遊技状態期間特定情報を受信中である特定遊技状態中の差数に基づく平均特定遊技状態中差数が平均特定遊技状態中差数算出手段により算出され、該算出結果が出力手段により出力されるので、ばらつきの大きい第2特定遊技状態における特定遊技状態中の差数を排除した平均特定遊技状態中差数を把握でき、これにより大入賞口周りの正確な釘調整が可能となる。

【0043】

また請求項17に係る遊技用システムによれば、遊技用管理装置において、第1の状態の発生回数が特定遊技状態の発生回数に占める割合と、第2の状態の発生回数が特定遊技状態の発生回数に占める割合とが、状態発生割合算出手段により算出され、該算出結果が出力手段により出力されるので、不正等の検討の際に、第1の状態及び第2の状態の偏りを割合として一見して把握できる。

【0044】

また請求項18に係る遊技用システムによれば、遊技用管理装置において、第1の状態の発生回数と第2の状態の発生回数との比率を示す状態発生比率が状態発生比率算出手段により算出され、該算出結果が出力手段により出力されるので、不正等の検討の際に、第1の状態及び第2の状態のバランスを比率として一見して把握できる。

【0045】

また請求項19に係る遊技用システムによれば、遊技用管理装置において、第1の状態における第2遊技状態中に発生した第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態と、第2の状態における第2遊技状態中に発生した第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態とを識別可



能な態様で、第1特定遊技状態及び／又は第2特定遊技状態の発生履歴が出力手段により出力されるので、両状態における第2遊技状態中に発生した特定遊技状態の発生分布を一見して把握でき、これにより例えば不正の検討が容易となる。

【0046】

さらに請求項20に係る遊技用システムによれば、遊技用管理装置において、第2特定遊技状態を除外して、第1特定遊技状態の発生履歴が出力手段により出力されるので、遊技場の利益に実質的に関係のある、即ち特定遊技状態中の差数の多い第1特定遊技状態のみの発生履歴を遊技場に提供できる。

【0047】

なお遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、遊技球を遊技領域（11）に打ち込むことにより遊技が行われ、前記打ち込まれた遊技球が入賞する第1始動入賞領域（第1始動入賞口12A）と、前記打ち込まれた遊技球が該第1始動入賞領域に入賞することにより第1始動条件が成立した後に第1開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（第1特別図柄）を可変表示する第1可変表示手段（第1特別図柄可変表示装置15A）と、前記打ち込まれた遊技球が入賞する第2始動入賞領域（第2始動入賞口12B）と、前記打ち込まれた遊技球が該第2始動入賞領域に入賞することにより第2始動条件が成立した後に第2開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（第2特別図柄）を可変表示する第2可変表示手段（第2特別図柄可変表示装置15B）と、を前記遊技領域に備えると共に、前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果、又は、前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果が予め定められた特定の識別情報となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり状態）に制御される遊技機（パチンコ機10）と通信可能であり、該遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を複数の遊技機について管理する遊技用管理装置であって、前記第1始動入賞領域に入賞した遊技球の数である第1始動入賞数を特定可能な第1始動入賞情報（第1始動入賞信号）を各遊技機から受信する第1始動入賞情報受信手段（台端末30）と、該第1始動入賞情報受信手段により受信した第1始動入賞情報に基づいて、前記第1始動入賞数を各遊技機毎に集計する第1始動入賞数集計手段（台端末30及び制御部52）と、前記第2始動入賞領域に入賞した遊技球の数である第2始動入賞数を特定可能な第2始動入賞情報（第2始動入賞信号）を各遊技機から受信する第2始動入賞情報受信手段（台端末30）と、該第2始動入賞情報受信手段により受信した第2始動入賞情報に基づいて、前記第2始動入賞数を各遊技機毎に集計する第2始動入賞数集計手段（台端末30及び制御部52）と、前記第1始動入賞数集計手段により集計した第1始動入賞数と、前記第2始動入賞数集計手段により集計した第2始動入賞数と、を出力する出力手段（ディスプレイ55）と、を備えるようにしても良い。これによれば、第1始動入賞領域に入賞した第1始動入賞数が第1始動入賞数集計手段により集計されると共に、第2始動入賞領域に入賞した第2始動入賞数が第2始動入賞数集計手段により集計され、該集計された第1始動入賞数と第2始動入賞数が出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合の差を把握して、その差が所望の値になるように入賞率の調整（釘調整）を行うことができる。

【0048】

また遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記第1始動入賞数集計手段（台端末30及び制御部52）により集計した第1始動入賞数と、前記第2始動入賞数集計手段（台端末30及び制御部52）により集計した第2始動入賞数と、の合算値を示す全体始動入賞数を各遊技機毎に算出する全体始動入賞数算出手段（制御部52）をさらに備え、前記出力手段（ディスプレイ55）は、該全体始動入賞数算出手段による算出結果を出力するようにしても良い。これによれば、第1始動入賞数と第2始動入賞数との合算値を示す全体始動入賞数が全体始動入賞数算出手段により算出され、該算出された全体始動入賞数が出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合を、全体に占める割合として容易に把握できる。

【0049】

また遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記第1始動入賞数集計手段（台端末30及び制御部52）により集計した第1始動入賞数が前記全体始動入賞数算出手段（制御部52）により算出した全体始動入賞数に占める割合と、前記第2始動入賞数集計手段（台端末30及び制御部52）により集計した第2始動入賞数が前記全体始動入賞数算出手段により算出した全体始動入賞数に占める割合と、を示す始動入賞比率を各遊技機毎に算出する始動入賞比率算出手段（制御部52）をさらに備え、前記出力手段（ディスプレイ55）は、該始動入賞比率算出手段による算出結果を出力するようにしても良い。これによれば、第1始動入賞数が全体始動入賞数に占める割合と第2始動入賞数が全体始動入賞数に占める割合とを示す始動入賞比率が始動入賞比率算出手段により算出され、該算出された始動入賞比率が出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合を、一見して把握できる。

【0050】

また遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記始動入賞比率が正常であるか否かを判定するための所定範囲を設定する始動入賞比率範囲設定手段（入力装置54及びディスプレイ55）と、前記始動入賞比率算出手段により各遊技機毎に算出された始動入賞比率が該始動入賞比率範囲設定手段により設定された前記所定範囲内であるか否かを判定する始動入賞比率判定手段（制御部52）と、該始動入賞比率判定手段により前記始動入賞比率が前記所定範囲外であると判定された遊技機について、当該遊技機を特定可能な態様でその旨を報知する始動入賞比率異常報知手段（ディスプレイ55）と、をさらに備えるようにしても良い。これによれば、始動入賞比率が予め定められた所定範囲外であると判定された遊技機を特定可能な態様で、始動入賞比率異常報知手段によりその旨が報知されるので、いずれか一方の始動入賞領域に不正な手法（例えば磁石等）により入賞させるような不正行為の発見に資することができる。

【0051】

また遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記第1可変表示手段（第1特別図柄可変表示装置15A）による識別情報（第1特別図柄）の可変表示回数である第1可変表示回数を特定可能な第1可変表示回数情報（第1特別図柄確定信号）を各遊技機から受信する第1可変表示回数情報受信手段（台端末30）と、該第1可変表示回数情報受信手段により受信した第1可変表示回数情報に基づいて、前記第1可変表示回数を各遊技機毎に集計する第1可変表示回数集計手段（台端末30及び制御部52）と、該第1可変表示回数集計手段により集計した第1可変表示回数が前記第1始動入賞数集計手段により集計した第1始動入賞数に占める割合を示す第1有効始動率を各遊技機毎に算出する第1有効始動率算出手段（制御部52）と、前記第2可変表示手段（第2特別図柄可変表示装置15B）による識別情報（第2特別図柄）の可変表示回数である第2可変表示回数を特定可能な第2可変表示回数情報（第2特別図柄確定信号）を各遊技機から受信する第2可変表示回数情報受信手段（台端末30）と、該第2可変表示回数情報受信手段により受信した第2可変表示回数情報に基づいて、前記第2可変表示回数を各遊技機毎に集計する第2可変表示回数集計手段（台端末30及び制御部52）と、該第2可変表示回数集計手段により集計した第2可変表示回数が前記第2始動入賞数集計手段により集計した第2始動入賞数に占める割合を示す第2有効始動率を各遊技機毎に算出する第2有効始動率算出手段（制御部52）と、をさらに備え、前記出力手段（ディスプレイ55）は、前記第1有効始動率算出手段による算出結果及び前記第2有効始動率算出手段による算出結果を出力するようにしても良い。これによれば、第1可変表示回数が第1始動入賞数に占める割合を示す第1有効始動率が第1有効始動率算出手段により算出されると共に、第2可変表示回数が第2始動入賞数に占める割合を示す第2有効始動率が第2有効始動率算出手段により算出され、該算出された第1有効始動率と第2有効始動率が出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々の有効始動率を把握して釘調整を行うことにより、例えばいずれか一方の始動入賞領域において無効入賞が頻繁に発生し、遊技者が遊技球の打込を中止することにより遊技機の稼働が低下するといった不都合を防止できる。

## 【0052】

また遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記第1可変表示手段（第1特別図柄可変表示装置15A）による識別情報（第1特別図柄）の可変表示回数である第1可変表示回数を特定可能な第1可変表示回数情報（第1特別図柄確定信号）を各遊技機から受信する第1可変表示回数情報受信手段（台端末30）と、前記第2可変表示手段（第2特別図柄可変表示装置15B）による識別情報（第2特別図柄）の可変表示回数である第2可変表示回数を特定可能な第2可変表示回数情報（第2特別図柄確定信号）を各遊技機から受信する第2可変表示回数情報受信手段（台端末30）と、前記第1可変表示回数情報受信手段により受信した第1可変表示回数情報に基づく第1可変表示回数と前記第2可変表示回数情報受信手段により受信した第2可変表示回数情報に基づく第2可変表示回数との合算値が、前記第1始動入賞数集計手段により集計した第1始動入賞数と前記第2始動入賞数集計手段により集計した第2始動入賞数との合算値に占める割合を示す全体有効始動率を各遊技機毎に算出する全体有効始動率算出手段（制御部52）と、をさらに備え、前記出力手段（ディスプレイ55）は、該全体有効始動率算出手段による算出結果を出力するようにしても良い。これによれば、第1可変表示回数と第2可変表示回数との合算値が第1始動入賞数と第2始動入賞数との合算値に占める割合を示す全体有効始動率が全体有効始動率算出手段により算出され、該算出された全体有効始動率が出力手段により出力されるので、該全体有効始動率を把握して釘調整を行うことにより、例えばいずれか一方の始動入賞領域において無効入賞が頻繁に発生し、遊技者が遊技球の打込を中止することにより遊技機の稼働が低下するといった不都合を防止できる。

## 【0053】

また遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記第1始動入賞領域（第1始動入賞口12A）又は前記第2始動入賞領域（第2始動入賞口12B）の少なくとも一方に、遊技球が入賞しやすい状態と入賞しにくい状態とに切り替えられる可変入賞球装置（22）を備え、予め定められた条件が成立したことに応じて、該可変入賞球装置が遊技球が入賞しやすい状態となる頻度が向上する特別遊技状態（確変状態+時短状態）に制御される遊技機を管理し、前記特別遊技状態であることを特定可能な特別遊技状態情報（大当たり1信号、大当たり2信号、大当たり3信号）を各遊技機から受信する特別遊技状態情報受信手段（台端末30）をさらに備え、該特別遊技状態情報受信手段により受信した特別遊技状態情報に基づいて、前記第1可変表示回数集計手段（台端末30及び制御部52）による第1可変表示回数の集計及び前記第2可変表示回数集計手段（台端末30及び制御部52）による第2可変表示回数の集計と前記第1始動入賞数集計手段（台端末30及び制御部52）による第1始動入賞数の集計及び前記第2始動入賞数集計手段（台端末30及び制御部52）による第2始動入賞数の集計と前記第1有効始動率算出手段（制御部52）による第1有効始動率の算出及び前記第2有効始動率算出手段（制御部52）による第2有効始動率の算出、又は前記全体有効始動率算出手段（制御部52）による全体有効始動率の算出を、前記特別遊技状態と該特別遊技状態以外の状態とを区別して行うようにしても良い。これによれば、有効始動率の算出が、特別遊技状態と該特別遊技状態以外の通常状態とを区別して行われるので、特別遊技状態と通常状態とを区別して有効始動率を把握することで、通常状態における始動入賞領域への入賞ルートの釘調整と、特別遊技状態における始動入賞領域への入賞ルートの釘調整（例えば可変入賞球装置周りの釘調整）とを、適切に行うことができる。

## 【0054】

また遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記各遊技機が、前記遊技機（パチンコ機10）であるか、又は、前記遊技機以外の遊技機であるかを設定する遊技機種別設定手段（制御部52）をさらに備え、該遊技機種別設定手段により前記遊技機であると設定されたことに基づいて、当該遊技機について、前記第1始動入賞数集計手段（台端末30及び制御部52）による第1始動入賞数の集計及び前記第2始動入賞数集計手段（台端末30及び制御部52）による第2始動入賞数の集計を行うようにしても良い。これによれば、2つの始動入賞領域と2つの可変表示手段とを備えると設定され

た遊技機について、第1始動入賞数及び第2始動入賞数の集計が行われるので、2つの始動入賞領域と2つの可変表示手段とを備える遊技機と、該遊技機以外の遊技機とが混在している場合であっても、各遊技機に適した集計結果を提供できる。

【0055】

また遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記遊技機種別設定手段（制御部52）により前記遊技機（パチンコ機10）であると設定されている遊技機から、予め定められた所定時間内に、前記第1始動入賞領域（第1始動入賞口12A）への遊技球の入賞に関連して発生する情報（第1始動入賞信号、第1特別図柄確定信号）又は前記第2始動入賞領域（第2始動入賞口12B）への遊技球の入賞に関連して発生する情報（第2始動入賞信号、第2特別図柄確定信号）のいずれか一方のみしか受信しないときに、当該遊技機を特定可能な態様でその旨を報知する受信異常報知手段（ディスプレイ55）をさらに備えるようにしても良い。これによれば、2つの始動入賞領域と2つの可変表示手段とを備える遊技機であると設定されている遊技機から、予め定められた所定時間内に、第1始動入賞領域への遊技球の入賞に関連して発生する情報又は第2始動入賞領域への遊技球の入賞に関連して発生する情報のいずれか一方のみしか受信しないときに、当該遊技機を特定可能な態様で、受信異常報知手段によりその旨が報知されるので、遊技機種別の設定間違いや配線不良の発見に資することができる。

【0056】

また遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記遊技機種別設定手段（制御部52）は、前記各遊技機から前記第1始動入賞領域（第1始動入賞口12A）への遊技球の入賞に関連して発生する情報（第1始動入賞信号、第1特別図柄確定信号）及び前記第2始動入賞領域（第2始動入賞口12B）への遊技球の入賞に関連して発生する情報（第2始動入賞信号、第2特別図柄確定信号）を受信したことに基づいて、当該遊技機が前記遊技機（パチンコ機10）であると設定するようにしても良い。これによれば、第1始動入賞領域への遊技球の入賞に関連して発生する情報及び第2始動入賞領域への遊技球の入賞に関連して発生する情報の受信状況に応じて、遊技機種別設定手段により遊技機種別が自動的に設定されるので、遊技場関係者による遊技機種別の設定の手間が省ける。

【0057】

また遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、遊技球を遊技領域（11）に打ち込むことにより遊技が行われ、前記打ち込まれた遊技球が入賞する第1始動入賞領域（第1始動入賞口12A）と、前記打ち込まれた遊技球が該第1始動入賞領域に入賞することにより第1始動条件が成立した後に第1開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（第1特別図柄）を可変表示する第1可変表示手段（第1特別図柄可変表示装置15A）と、前記打ち込まれた遊技球が入賞する第2始動入賞領域（第2始動入賞口12B）と、前記打ち込まれた遊技球が該第2始動入賞領域に入賞することにより第2始動条件が成立した後に第2開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（第2特別図柄）を可変表示する第2可変表示手段（第2特別図柄可変表示装置15B）と、を前記遊技領域に備えると共に、前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果、又は、前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果が予め定められた特定の識別情報となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり状態）に制御される遊技機（パチンコ機10）と通信可能であり、該遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を複数の遊技機について管理する遊技用管理装置であって、前記遊技領域に打ち込まれた遊技球の数である打込球数を特定可能な打込情報（打込信号）を受信する打込情報受信手段（台端末30）と、該打込情報受信手段により受信した打込情報に基づいて、前記打込球数を各遊技機毎に集計する打込球数集計手段（台端末30及び制御部52）と、前記第1始動入賞領域に入賞した遊技球の数である第1始動入賞数を特定可能な第1始動入賞情報（第1始動入賞信号）を各遊技機から受信する第1始動入賞情報受信手段（台端末30）と、前記第1始動入賞領域への入賞に応じて付与される遊技球の数である第1始動入賞付与遊技球数（賞球数

を)を設定する第1始動入賞付与遊技球数設定手段(入力装置54及びディスプレイ55)と、前記第1始動入賞情報受信手段により受信した第1始動入賞情報から特定される第1始動入賞数と前記第1始動入賞付与遊技球数設定手段により設定された第1始動入賞付与遊技球数とに基づいて、前記第1始動入賞領域への入賞によって付与された遊技球の数である第1付与遊技球数を各遊技機毎に算出する第1付与遊技球数算出手段(制御部52)と、前記打込球数集計手段により集計された打込球数と前記第1付与遊技球数算出手段により算出された第1付与遊技球数とに基づいて、該第1付与遊技球数の単位打込球数(100個)あたりの平均値を示す第1ベースを各遊技機毎に算出する第1ベース算出手段(制御部52)と、前記第2始動入賞領域に入賞した遊技球の数である第2始動入賞数を特定可能な第2始動入賞情報(第2始動入賞信号)を各遊技機から受信する第2始動入賞情報受信手段(台端末30)と、前記第2始動入賞領域への入賞に応じて付与される遊技球の数である第2始動入賞付与遊技球数(賞球数)を設定する第2始動入賞付与遊技球数設定手段(入力装置54及びディスプレイ55)と、前記第2始動入賞情報受信手段により受信した第2始動入賞情報から特定される第2始動入賞数と前記第2始動入賞付与遊技球数設定手段により設定された第2始動入賞付与遊技球数とに基づいて、前記第2始動入賞領域への入賞によって付与された遊技球の数である第2付与遊技球数を各遊技機毎に算出する第2付与遊技球数算出手段(制御部52)と、前記打込球数集計手段により集計された打込球数と前記第2付与遊技球数算出手段により算出された第2付与遊技球数とに基づいて、該第2付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す第2ベースを各遊技機毎に算出する第2ベース算出手段(制御部52)と、前記第1ベース算出手段による算出結果及び前記第2ベース算出手段による算出結果を出力する出力手段(ディスプレイ55)と、を備えるようにしても良い。これによれば、第1始動入賞領域への入賞によって付与された第1付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す第1ベースが第1ベース算出手段により算出されると共に、第2始動入賞領域への入賞によって付与された第2付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す第2ベースが第2ベース算出手段により算出され、該算出された第1ベースと第2ベースが出力手段により出力されるので、第1始動入賞領域によるベースと第2始動入賞領域によるベースを把握して、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合を個別に調整するような釘調整が可能となる。

【0058】

また遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記打込球数集計手段(台端末30及び制御部52)により集計された打込球数と、前記第1付与遊技球数算出手段(制御部52)により算出された第1付与遊技球数と前記第2付与遊技球数算出手段(制御部52)により算出された第2付与遊技球数との合算値を示す全体付与遊技球数と、に基づいて、該全体付与遊技球数の単位打込球数(100個)あたりの平均値を示す全体ベースを各遊技機毎に算出する全体ベース算出手段(制御部52)をさらに備え、前記出力手段(ディスプレイ55)は、該全体ベース算出手段による算出結果を出力するようにしても良い。これによれば、第1付与遊技球数と第2付与遊技球数との合算値である全体付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す全体ベースが全体ベース算出手段により算出され、該算出された全体ベースが出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合の比率を調整するような場合に、第1始動入賞領域によるベースと第2始動入賞領域によるベースを、全体に占める割合として容易に把握できる。

【0059】

また遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記第1始動入賞情報受信手段(台端末30)により受信した第1始動入賞情報(第1始動入賞信号)に基づいて、前記第1始動入賞数を各遊技機毎に集計する第1始動入賞数集計手段(台端末30及び制御部52)と、前記第1可変表示手段(第1特別図柄可変表示装置15A)による識別情報(第1特別図柄)の可変表示回数である第1可変表示回数を特定可能な第1可変表示回数情報(第1特別図柄確定信号)を各遊技機から受信する第1可変表示回数情報受信手段(台端末30)と、該第1可変表示回数情報受信手段により受信した第1可変表示回数情報に基づいて、前記第1可変表示回数を各遊技機毎に集計する第1可変表示回数

集計手段（台端末30及び制御部52）と、前記第1始動入賞数集計手段により集計された第1始動入賞数と前記第1可変表示回数集計手段により集計された第1可変表示回数と前記第1始動入賞付与遊技球数設定手段（入力装置54及びディスプレイ55）により設定された第1始動入賞付与遊技球数（賞球数）とに基づいて、前記第1始動入賞領域に入賞したにも拘わらず前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示に使用されなかった無効入賞によって付与された遊技球の数である第1無効入賞付与遊技球数を各遊技機毎に算出する第1無効入賞付与遊技球数算出手段（制御部52）と、前記打込球数集計手段（台端末30及び制御部52）により集計された打込球数と前記第1無効入賞付与遊技球数算出手段により算出された第1無効入賞付与遊技球数とに基づいて、該第1無効入賞付与遊技球数の単位打込球数（100個）あたりの平均値を示す第1余剰ベースを各遊技機毎に算出する第1余剰ベース算出手段（制御部52）と、前記第2始動入賞情報受信手段（台端末30）により受信した第2始動入賞情報（第1始動入賞信号）に基づいて、前記第2始動入賞数を各遊技機毎に集計する第2始動入賞数集計手段（台端末30及び制御部52）と、前記第2可変表示手段（第2特別図柄可変表示装置15B）による識別情報（第2特別図柄）の可変表示回数である第2可変表示回数を特定可能な第2可変表示回数情報（第2特別図柄確定信号）を各遊技機から受信する第2可変表示回数情報受信手段（台端末30）と、該第2可変表示回数情報受信手段により受信した第2可変表示回数情報に基づいて、前記第2可変表示回数を各遊技機毎に集計する第2可変表示回数集計手段（台端末30及び制御部52）と、前記第2始動入賞数集計手段により集計された第2始動入賞数と前記第2可変表示回数集計手段により集計された第2可変表示回数と前記第2始動入賞付与遊技球数設定手段（入力装置54及びディスプレイ55）により設定された第2始動入賞付与遊技球数（賞球数）とに基づいて、前記第2始動入賞領域に入賞したにも拘わらず前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示に使用されなかった無効入賞によって付与された遊技球の数である第2無効入賞付与遊技球数を各遊技機毎に算出する第2無効入賞付与遊技球数算出手段（制御部52）と、前記打込球数集計手段により集計された打込球数と前記第2無効入賞付与遊技球数算出手段により算出された第2無効入賞付与遊技球数とに基づいて、該第2無効入賞付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す第2余剰ベースを各遊技機毎に算出する第2余剰ベース算出手段（制御部52）と、をさらに備え、前記出力手段（ディスプレイ55）は、前記第1余剰ベース算出手段による算出結果及び前記第2余剰ベース算出手段による算出結果を出力するようにしても良い。これによれば、第1始動入賞領域への無効入賞によって付与された第1無効入賞付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す第1余剰ベースが第1余剰ベース算出手段により算出されると共に、第2始動入賞領域への無効入賞によって付与された第2無効入賞付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す第2余剰ベースが第2余剰ベース算出手段により算出され、該算出された第1余剰ベースと第2余剰ベースが出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々における無効入賞の発生度合を把握して釘調整を行うことにより、例えばいずれか一方の始動入賞領域において無効入賞が頻繁に発生し、遊技者が遊技球の打込を中止することにより遊技機の稼働が低下するといった不都合を防止できる。

【0060】

また遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記打込球数集計手段（台端末30及び制御部52）により集計された打込球数と、前記第1無効入賞付与遊技球数算出手段（制御部52）により算出された第1無効入賞付与遊技球数と前記第2無効入賞付与遊技球数算出手段（制御部52）により算出された第2無効入賞付与遊技球数との合算値を示す全体無効入賞付与遊技球数と、に基づいて、該全体無効入賞付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す全体余剰ベースを各遊技機毎に算出する全体余剰ベース算出手段（制御部52）をさらに備え、前記出力手段（ディスプレイ55）は、該全体余剰ベース算出手段による算出結果を出力するようにしても良い。これによれば、第1無効入賞付与遊技球数と第2無効入賞付与遊技球数との合算値である全体無効入賞付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す全体余剰ベースが全体余剰ベース算出手段

段により算出され、該算出された全体余剰ベースが出力手段により出力されるので、無効入賞の発生度合を把握して釘調整を行うことにより、例えばいずれか一方の始動入賞領域において無効入賞が頻繁に発生し、遊技者が遊技球の打込を中止することにより遊技機の稼働が低下するといった不都合を防止できる。

【0061】

また遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記第1始動入賞領域（第1始動入賞口12A）又は前記第2始動入賞領域（第2始動入賞口12B）の少なくとも一方に、遊技球が入賞しやすい状態と入賞しにくい状態とに切り替えられる可変入賞球装置（22）を備え、予め定められた条件が成立したことに応じて、該可変入賞球装置が遊技球が入賞しやすい状態となる頻度が向上する特別遊技状態（確変状態+時短状態）に制御される遊技機を管理し、前記特別遊技状態であることを特定可能な特別遊技状態情報（大当たり1信号、大当たり2信号、大当たり3信号）を各遊技機から受信する特別遊技状態情報受信手段（台端末30）をさらに備え、該特別遊技状態情報受信手段により受信した特別遊技状態情報に基づいて、前記第1ベース算出手段（制御部52）による第1ベースの算出及び前記第2ベース算出手段（制御部52）による第2ベースの算出を、前記特別遊技状態と該特別遊技状態以外の状態とを区別して行うようにしても良い。これによれば、第1ベース及び第2ベースの算出が、特別遊技状態と該特別遊技状態以外の通常状態とを区別して行われるので、特別遊技状態と通常状態とを区別して第1ベース及び第2ベースを把握することで、通常状態における始動入賞領域への入賞ルートの釘調整と、特別遊技状態における始動入賞領域への入賞ルートの釘調整（例えば可変入賞球装置周りの釘調整）とを、適切に行うことができる。

【0062】

また遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記各遊技機が、前記遊技機（パチンコ機10）であるか、又は、前記遊技機以外の遊技機であるかを設定する遊技機種別設定手段（制御部52）をさらに備え、該遊技機種別設定手段により前記遊技機であると設定されたことに基づいて、当該遊技機について、前記第1ベース算出手段（制御部52）による第1ベースの算出及び前記第2ベース算出手段（制御部52）による第2ベースの算出を行うようにしても良い。これによれば、2つの始動入賞領域と2つの可変表示手段とを備えると設定された遊技機について、第1ベース及び第2ベースの算出が行われるので、2つの始動入賞領域と2つの可変表示手段とを備える遊技機と、該遊技機以外の遊技機とが混在している場合であっても、各遊技機に適した算出結果を提供できる。

【0063】

また遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、遊技球を遊技領域（11）に打ち込むことにより遊技が行われ、前記打ち込まれた遊技球が入賞する第1始動入賞領域（第1始動入賞口12A）と、前記打ち込まれた遊技球が該第1始動入賞領域に入賞することにより第1始動条件が成立した後に第1開始条件が成立したことに基いて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（第1特別図柄）を可変表示する第1可変表示手段（第1特別図柄可変表示装置15A）と、前記打ち込まれた遊技球が入賞する第2始動入賞領域（第2始動入賞口12B）と、前記打ち込まれた遊技球が該第2始動入賞領域に入賞することにより第2始動条件が成立した後に第2開始条件が成立したことに基いて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（第2特別図柄）を可変表示する第2可変表示手段（第2特別図柄可変表示装置15B）と、を前記遊技領域に備えると共に、前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果、又は、前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果が予め定められた特定の識別情報となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり状態）に制御される遊技機（パチンコ機10）と通信可能であり、該遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を複数の遊技機について管理する遊技用管理装置であって、前記遊技領域に打ち込まれた遊技球の数である打込球数を特定可能な打込情報（打込信号）を受信する打込情報受信手段（台端末30）と、該打込情報受信手段により受信した打込情報に基づいて、前記打込球数を各遊技機毎に集

計する打込球数集計手段(台端末30及び制御部52)と、前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示回数である第1可変表示回数を特定可能な第1可変表示回数情報(第1特別図柄確定信号)を各遊技機から受信する第1可変表示回数情報受信手段(台端末30)と、該第1可変表示回数情報受信手段により受信した第1可変表示回数情報に基づいて、前記第1可変表示回数を各遊技機毎に集計する第1可変表示回数集計手段(台端末30及び制御部52)と、前記打込球数集計手段により集計された打込球数と前記第1可変表示回数集計手段により集計された第1可変表示回数とに基づいて、該第1可変表示回数の単位打込球数(100個)あたりの平均値を示す第1スタート割合を各遊技機毎に算出する第1スタート割合算出手段(制御部52)と、前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示回数である第2可変表示回数を特定可能な第2可変表示回数情報(第2特別図柄確定信号)を各遊技機から受信する第2可変表示回数情報受信手段(台端末30)と、該第2可変表示回数情報受信手段により受信した第2可変表示回数情報に基づいて、前記第2可変表示回数を各遊技機毎に集計する第2可変表示回数集計手段(台端末30及び制御部52)と、前記打込球数集計手段により集計された打込球数と前記第2可変表示回数集計手段により集計された第2可変表示回数とに基づいて、該第2可変表示回数の単位打込球数あたりの平均値を示す第2スタート割合を各遊技機毎に算出する第2スタート割合算出手段(制御部52)と、前記第1スタート割合算出手段による算出結果及び前記第2スタート割合算出手段による算出結果を出力する出力手段(ディスプレイ55)と、を備えるようにしても良い。これによれば、第1始動入賞領域への入賞に基づいて識別情報を可変表示する第1可変表示手段による第1可変表示回数の単位打込球数あたりの平均値を示す第1スタート割合が第1スタート割合算出手段により算出されると共に、第2始動入賞領域への入賞に基づいて識別情報を可変表示する第2可変表示手段による第2可変表示回数の単位打込球数あたりの平均値を示す第2スタート割合が第2スタート割合算出手段により算出され、該算出された第1スタート割合と第2スタート割合が出力手段により出力されるので、第1始動入賞領域によるスタート割合と第2始動入賞領域によるスタート割合を把握して、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合を個別に調整するような釘調整が可能となる。

【0064】

また遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記打込球数集計手段(台端末30及び制御部52)により集計された打込球数と、前記第1可変表示回数集計手段(台端末30及び制御部52)により集計された第1可変表示回数と前記第2可変表示回数集計手段(台端末30及び制御部52)により集計された第2可変表示回数との合算値を示す全体可変表示回数と、に基づいて、該全体可変表示回数の単位打込球数(100個)あたりの平均値を示す全体スタート割合を各遊技機毎に算出する全体スタート割合算出手段(制御部52)をさらに備え、前記出力手段(ディスプレイ55)は、該全体スタート割合算出手段による算出結果を出力するようにしても良い。これによれば、第1可変表示回数と第2可変表示回数との合算値である全体可変表示回数の単位打込球数あたりの平均値を示す全体スタート割合が全体スタート割合算出手段により算出され、該算出された全体スタート割合が出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合の比率を調整するような場合に、第1始動入賞領域によるスタート割合と第2始動入賞領域によるスタート割合を、全体に占める割合として容易に把握できる。

【0065】

また遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記第1始動入賞領域(第1始動入賞口12A)又は前記第2始動入賞領域(第2始動入賞口12B)の少なくとも一方に、遊技球が入賞しやすい状態と入賞しにくい状態とに切り替えられる可変入賞球装置(22)を備え、予め定められた条件が成立したことに応じて、該可変入賞球装置が遊技球が入賞しやすい状態となる頻度が向上する特別遊技状態(確変状態+時短状態)に制御される遊技機を管理し、前記特別遊技状態であることを特定可能な特別遊技状態情報(大当たり1信号、大当たり2信号、大当たり3信号)を各遊技機から受信する特別遊技状態情報受信手段(台端末30)をさらに備え、該特別遊技状態情報受信手段により受信



した特別遊技状態情報に基づいて、前記第1スタート割合算出手段(制御部52)による第1スタート割合の算出及び前記第2スタート割合算出手段(制御部52)による第2スタート割合の算出を、前記特別遊技状態と該特別遊技状態以外の状態とを区別して行うようにしても良い。これによれば、第1スタート割合及び第2スタート割合の算出が、特別遊技状態と該特別遊技状態以外の通常状態とで行われるので、特別遊技状態と通常状態とを区別して第1スタート割合及び第2スタート割合を把握することで、通常状態における始動入賞領域への入賞ルートの釘調整と、特別遊技状態における始動入賞領域への入賞ルートの釘調整(例えば可変入賞球装置周りの釘調整)とを、適切に行うことができる。

【0066】

また遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記各遊技機が、前記遊技機(パチンコ機10)であるか、又は、前記遊技機以外の遊技機であるかを設定する遊技機種別設定手段(制御部52)をさらに備え、該遊技機種別設定手段により前記遊技機であると設定されたことに基づいて、当該遊技機について、前記第1スタート割合算出手段(制御部52)による第1スタート割合の算出及び前記第2スタート割合算出手段(制御部52)による第2スタート割合の算出を行うようにしても良い。これによれば、2つの始動入賞領域と2つの可変表示手段とを備えると設定された遊技機について、第1スタート割合及び第2スタート割合の算出が行われるので、2つの始動入賞領域と2つの可変表示手段とを備える遊技機と、該遊技機以外の遊技機とが混在している場合であっても、各遊技機に適した算出結果を提供できる。

【0067】

また遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記各遊技機が、前記遊技機(パチンコ機10)であるか、又は、前記遊技機以外の遊技機であるかを設定する遊技機種別設定手段(入力装置54及びディスプレイ55)と、該遊技機種別設定手段により前記遊技機であると設定されている遊技機から、予め定められた所定時間内に、前記第1始動入賞領域(第1始動入賞口12A)への遊技球の入賞に関連して発生する情報(第1始動入賞信号、第1特別図柄確定信号)又は前記第2始動入賞領域(第2始動入賞口12B)への遊技球の入賞に関連して発生する情報(第2始動入賞信号、第2特別図柄確定信号)のいずれか一方のみしか受信しないときに、当該遊技機を特定可能な態様でその旨を報知する受信異常報知手段(ディスプレイ55)と、をさらに備えるようにしても良い。これによれば、2つの始動入賞領域と2つの可変表示手段とを備える遊技機であると設定されている遊技機から、予め定められた所定時間内に、第1始動入賞領域への遊技球の入賞に関連して発生する情報又は第2始動入賞領域への遊技球の入賞に関連して発生する情報のいずれか一方のみしか受信しないときに、当該遊技機を特定可能な態様で、受信異常報知手段によりその旨が報知されるので、遊技機種別の設定間違いや配線不良の発見に資することができる。

【0068】

また遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記遊技機種別設定手段(制御部52)は、前記各遊技機から前記第1始動入賞領域(第1始動入賞口12A)への遊技球の入賞に関連して発生する情報(第1始動入賞信号、第1特別図柄確定信号)及び前記第2始動入賞領域(第2始動入賞口12B)への遊技球の入賞に関連して発生する情報(第2始動入賞信号、第2特別図柄確定信号)を受信したことに基づいて、当該遊技機が前記遊技機(パチンコ機10)であると設定するようにしても良い。これによれば、第1始動入賞領域への遊技球の入賞に関連して発生する情報及び第2始動入賞領域への遊技球の入賞に関連して発生する情報の受信状況に応じて、遊技機種別設定手段により遊技機種別が自動的に設定されるので、遊技場関係者による遊技機種別の設定の手間が省ける。

【0069】

また遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、第1始動条件が成立した後に第1開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報(特別図柄)を可変表示する第1可変表示手段(第1特別図柄可変表示装置15A)と

、前記第1始動条件とは異なる第2始動条件が成立した後に第2開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報(特別図柄)を可変表示する第2可変表示手段(第2特別図柄可変表示装置15B)とを備え、前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果、又は、前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果が予め定められた特定の識別情報となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当たり状態)に制御される遊技機(パチンコ機10)と通信可能であり、該遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を複数の遊技機について管理する遊技用管理装置であって、前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示回数である第1可変表示回数を特定可能な第1可変表示回数情報(第1特別図柄確定信号)を各遊技機から受信する第1可変表示回数情報受信手段(台端末30)と、前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示回数である第2可変表示回数を特定可能な第2可変表示回数情報(第2特別図柄確定信号)を各遊技機から受信する第2可変表示回数情報受信手段(台端末30)と、前記第1可変表示回数情報受信手段により受信した第1可変表示回数情報に基づく第1可変表示回数と前記第2可変表示回数情報受信手段により受信した第2可変表示回数情報に基づく第2可変表示回数との合算値である全体可変表示回数を各遊技機毎に集計する全体可変表示回数集計手段(制御部52)と、前記特定遊技状態が発生した旨を示す特定遊技状態発生情報(大当たり1信号)を各遊技機から受信する特定遊技状態発生情報受信手段(台端末30)と、該特定遊技状態発生情報受信手段により受信した特定遊技状態発生情報に基づいて、前記特定遊技状態の発生回数(大当たり回数)を各遊技機毎に集計する特定遊技状態発生回数集計手段(台端末30及び制御部52)と、前記全体可変表示回数集計手段により集計した全体可変表示回数と前記特定遊技状態発生回数集計手段により集計した特定遊技状態の発生回数とに基づいて、前記特定遊技状態1回あたりの全体可変表示回数である平均全体可変表示回数(全体平均TS)を各遊技機毎に算出する平均全体可変表示回数算出手段(制御部52)と、該平均全体可変表示回数算出手段による算出結果を出力する出力手段(ディスプレイ55)と、を備えるようにしても良い。これによれば、第1可変表示手段による可変表示回数と第2可変表示手段による可変表示回数との合算値である全体可変表示回数が全体可変表示回数集計手段により集計されると共に、特定遊技状態の発生回数が特定遊技状態発生回数集計手段により集計され、該特定遊技状態1回あたりの全体可変表示回数である平均全体可変表示回数が平均全体可変表示回数算出手段により算出され、該算出された平均全体可変表示回数が出力手段により出力されるので、第1可変表示手段と第2可変表示手段を合わせた平均全体可変表示回数を把握して、その値に基じて釘調整を行うことができる。

【0070】

また遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、遊技球を遊技領域(11)に打ち込むことにより遊技が行われ、前記第1可変表示手段(第1特別図柄可変表示装置15A)に対応する第1始動入賞領域(第1始動入賞口12A)と、前記第2可変表示手段(第2特別図柄可変表示装置15B)に対応する第2始動入賞領域(第2始動入賞口12B)と、を前記遊技領域に備えると共に、前記打ち込まれた遊技球が該第1始動入賞領域に入賞することにより前記第1始動条件が成立し、前記打ち込まれた遊技球が該第2始動入賞領域に入賞することにより前記第2始動条件が成立する遊技機を管理し、前記特定遊技状態発生情報受信手段(台端末30)は、前記第1可変表示手段による可変表示の表示結果が前記特定の識別情報となったことに基づく特定遊技状態(大当たり状態)である第1特別図柄特定遊技状態(第1特別図柄大当たり)が発生した旨を特定するための第1特別図柄特定遊技状態発生情報(第1特別図柄確定信号及び大当たり1信号)と、前記第2可変表示手段による可変表示の表示結果が前記特定の識別情報となったことに基づく特定遊技状態である第2特別図柄特定遊技状態(第2特別図柄大当たり)が発生した旨を特定するための第2特別図柄特定遊技状態発生情報(第2特別図柄確定信号及び大当たり1信号)とを受信し、前記第1可変表示回数情報受信手段により受信した第1可変表示回数情報に基づいて、前記第1可変表示回数を各遊技機毎に集計する第1可変表示回数集計手段(台端末30及び制御部52)と、前記特定遊技状態発生情報受信手段により受信した第

1 特別図柄特定遊技状態発生情報に基づいて、前記第1 特別図柄特定遊技状態の発生回数（第1 特別図柄大当たり回数）を各遊技機毎に集計する第1 特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段（台端末30及び制御部52）と、前記第1 可変表示回数集計手段により集計した第1 可変表示回数と前記第1 特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段により集計した第1 特別図柄特定遊技状態の発生回数とに基づいて、前記第1 特別図柄特定遊技状態1 回あたりの第1 可変表示回数である平均第1 可変表示回数（第1 特別図柄平均TS）を各遊技機毎に算出する平均第1 可変表示回数算出手段（制御部52）と、前記第2 可変表示回数情報受信手段により受信した第2 可変表示回数情報に基づいて、前記第2 可変表示回数を各遊技機毎に集計する第2 可変表示回数集計手段（台端末30及び制御部52）と、前記特定遊技状態発生情報受信手段により受信した第2 特別図柄特定遊技状態発生情報に基づいて、前記第2 特別図柄特定遊技状態の発生回数（第2 特別図柄大当たり回数）を各遊技機毎に集計する第2 特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段（台端末30及び制御部52）と、前記第2 可変表示回数集計手段により集計した第2 可変表示回数と前記第2 特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段により集計した第2 特別図柄特定遊技状態の発生回数とに基づいて、前記第2 特別図柄特定遊技状態1 回あたりの第2 可変表示回数である平均第2 可変表示回数（第2 特別図柄平均TS）を各遊技機毎に算出する平均第2 可変表示回数算出手段（制御部52）と、をさらに備え、前記出力手段（ディスプレイ55）は、前記平均第1 可変表示回数算出手段による算出結果及び前記平均第2 可変表示回数算出手段による算出結果を出力するようにしても良い。これによれば、第1 可変表示手段による第1 可変表示回数が第1 可変表示回数集計手段により集計されると共に、第1 可変表示手段による第1 特別図柄特定遊技状態の発生回数が第1 特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段により集計され、該第1 特別図柄特定遊技状態1 回あたりの第1 可変表示回数である平均第1 可変表示回数が平均第1 可変表示回数算出手段により算出され、かつ、第2 可変表示手段による第2 可変表示回数が第2 可変表示回数集計手段により集計されると共に、第2 可変表示手段による第2 特別図柄特定遊技状態の発生回数が第2 特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段により集計され、該第2 特別図柄特定遊技状態1 回あたりの第2 可変表示回数である平均第2 可変表示回数が平均第2 可変表示回数算出手段により算出され、該算出された平均第1 可変表示回数と平均第2 可変表示回数が出力手段により出力されるので、第1 可変表示手段についての平均可変表示回数と第2 可変表示手段についての平均可変表示回数をそれぞれ把握して、第1 始動入賞領域及び第2 始動入賞領域への入賞度合を調整するような釘調整が可能となる。具体的には、例えば平均可変表示回数が低い方の始動入賞領域への入賞ルートに関わる釘を締めるような調整が可能となる。

【0071】

また遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記特定遊技状態発生情報受信手段（台端末30）は、前記第1 特別図柄特定遊技状態発生情報及び前記第2 特別図柄特定遊技状態発生情報として、前記特定遊技状態（大当たり状態）が発生した旨を示し、当該情報のみでは前記第1 特別図柄特定遊技状態（第1 特別図柄大当たり）が発生したのか前記第2 特別図柄特定遊技状態（第2 特別図柄大当たり）が発生したのかを識別不能な特定遊技状態発生情報（大当たり1 信号）を受信し、前記第1 可変表示回数情報受信手段（台端末30）により第1 可変表示回数情報（第1 特別図柄確定信号）を受信した後に前記第2 可変表示回数情報受信手段（台端末30）により第2 可変表示回数情報（第2 特別図柄確定信号）を受信することなく前記特定遊技状態発生情報受信手段により特定遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、該特定遊技状態発生情報の送信元である遊技機において前記第1 特別図柄特定遊技状態が発生したと認識する第1 特別図柄特定遊技状態発生認識手段（台端末30）と、前記第2 可変表示回数情報受信手段により第2 可変表示回数情報を受信した後に前記第1 可変表示回数情報受信手段により第1 可変表示回数情報を受信することなく前記特定遊技状態発生情報受信手段により特定遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、該特定遊技状態発生情報の送信元である遊技機において前記第2 特別図柄特定遊技状態が発生したと認識する第2 特別図柄特定遊技状態発生認識手段（台端末30）と、をさらに備え、前記第1 特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段（台端末

30及び制御部52)は、前記第1特別図柄特定遊技状態発生認識手段により前記第1特別図柄特定遊技状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第1特別図柄特定遊技状態の発生回数(第1特別図柄大当たり回数)を加算更新し、前記第2特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段(台端末30及び制御部52)は、前記第2特別図柄特定遊技状態発生認識手段により前記第2特別図柄特定遊技状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第2特別図柄特定遊技状態の発生回数(第2特別図柄大当たり回数)を加算更新するようにしても良い。これによれば、第1可変表示回数情報を受信した後に第2可変表示回数情報を受信することなく特定遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、第1特別図柄特定遊技状態発生認識手段により第1特別図柄特定遊技状態が発生したと認識されると共に、第2可変表示回数情報を受信した後に第1可変表示回数情報を受信することなく特定遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、第2特別図柄特定遊技状態発生認識手段により第2特別図柄特定遊技状態が発生したと認識されるので、第1可変表示手段による第1特別図柄特定遊技状態の発生と第2可変表示手段による第2特別図柄特定遊技状態の発生の各々に対応した情報が遊技機から送信されない場合であっても、各可変表示手段による特定遊技状態の発生を確実に区別して平均可変表示回数の算出を行うことができる。

【0072】

また遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、予め定められた条件が成立したことに応じて、前記特定遊技状態(大当たり状態)が発生する確率が向上する確率変動状態(確変状態)に制御される遊技機を管理し、前記確率変動状態であることを特定可能な確率変動状態情報(大当たり1信号、大当たり2信号、大当たり3信号)を各遊技機から受信する確率変動状態情報受信手段(台端末30)をさらに備え、該確率変動状態情報受信手段により受信した確率変動状態情報に基づいて、前記全体可変表示回数集計手段(制御部52)による全体可変表示回数の集計と、前記特定遊技状態発生回数集計手段(台端末30及び制御部52)による特定遊技状態の発生回数(大当たり回数)の集計と、前記平均全体可変表示回数算出手段(制御部52)による平均全体可変表示回数(全体平均TS)の算出を、前記確率変動状態と該確率変動状態以外の状態とを区別して行うようにしても良い。これによれば、平均全体可変表示回数の算出が、確率変動状態と該確率変動状態以外の通常状態とを区別して行われるので、確率変動状態と通常状態とを区別して平均全体可変表示回数を把握することで、通常状態における入賞ルートの釘調整と、特別遊技状態における入賞ルートの釘調整(例えば可変入賞球装置周りの釘調整)とを、適切に行うことができる。また確率変動状態における特定遊技状態の狙い打ち等の不正の発見に資することができる。

【0073】

また遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記各遊技機が、前記遊技機(パチンコ機10)であるか、又は、前記遊技機以外の遊技機であるかを設定する遊技機種別設定手段(制御部52)をさらに備え、該遊技機種別設定手段により前記遊技機であると設定されたことに基づいて、当該遊技機について、前記平均全体可変表示回数算出手段(制御部52)による平均全体可変表示回数(全体平均TS)の算出を行うようにしても良い。これによれば、2つの可変表示手段を備えると設定された遊技機について、第1可変表示回数と第2可変表示回数との合算値に基づいて平均全体可変表示回数の算出が行われるので、2つの可変表示手段を備える遊技機と、該遊技機以外の遊技機とが混在している場合であっても、各遊技機に適した算出結果を提供できる。

【0074】

また遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記遊技機種別設定手段(制御部52)により前記遊技機(パチンコ機10)であると設定されている遊技機から、予め定められた所定時間内に、前記第1可変表示手段(第1特別図柄可変表示装置15A)による識別情報(第1特別図柄)の可変表示に関連して発生する情報(第1特別図柄確定信号)又は前記第2可変表示手段(第2特別図柄可変表示装置15B)による識別情報(第2特別図柄)の可変表示に関連して発生する情報(第2特別図柄確定信号)のいずれか一方のみしか受信しないときに、当該遊技機を特定可能な態様でその旨を報知

する受信異常報知手段（ディスプレイ５５）をさらに備えるようにしても良い。これによれば、２つの可変表示手段を備える遊技機であると設定されている遊技機から、予め定められた所定時間内に、第１可変表示手段による識別情報の可変表示に関連して発生する情報又は第２可変表示手段による識別情報の可変表示に関連して発生する情報のいずれか一方のみしか受信しないときに、当該遊技機を特定可能な態様で、受信異常報知手段によりその旨が報知されるので、遊技機種別の設定間違いや配線不良の発見に資することができる。

【0075】

また遊技用管理装置（台端末３０及びホールコンピュータ５０）は、前記遊技機種別設定手段（制御部５２）は、前記各遊技機から前記第１可変表示手段（第１特別図柄可変表示装置１５Ａ）による識別情報（第１特別図柄）の可変表示に関連して発生する情報（第１特別図柄確定信号）及び前記第２可変表示手段（第２特別図柄可変表示装置１５Ｂ）による識別情報（第２特別図柄）の可変表示に関連して発生する情報（第２特別図柄確定信号）を受信したことに基づいて、当該遊技機が前記遊技機（パチンコ機１０）であると設定するようにしても良い。これによれば、第１可変表示手段による識別情報の可変表示に関連して発生する情報及び第２可変表示手段による識別情報の可変表示に関連して発生する情報の受信状況に応じて、遊技機種別設定手段により遊技機種別が自動的に設定されるので、遊技場関係者による遊技機種別の設定の手間が省ける。

【0076】

また遊技用システム（１）は、遊技球を遊技領域（１１）に打ち込むことにより遊技が行われ、前記打ち込まれた遊技球が入賞する第１始動入賞領域（第１始動入賞口１２Ａ）と、前記打ち込まれた遊技球が該第１始動入賞領域に入賞することにより第１始動条件が成立した後に第１開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（第１特別図柄）を可変表示する第１可変表示手段（第１特別図柄可変表示装置１５Ａ）と、前記打ち込まれた遊技球が入賞する第２始動入賞領域（第２始動入賞口１２Ｂ）と、前記打ち込まれた遊技球が該第２始動入賞領域に入賞することにより第２始動条件が成立した後に第２開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（第２特別図柄）を可変表示する第２可変表示手段（第２特別図柄可変表示装置１５Ｂ）と、を前記遊技領域に備えると共に、前記第１可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果、又は、前記第２可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果が予め定められた特定の識別情報となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり状態）に制御される遊技機（パチンコ機１０）と、該遊技機と通信可能であり、該遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を複数の遊技機について管理する遊技用管理装置（台端末３０及びホールコンピュータ５０）と、からなる遊技用システムであって、前記遊技機は、前記第１始動入賞領域に入賞した遊技球の数である第１始動入賞数を特定可能な第１始動入賞情報（第１始動入賞信号）を前記遊技用管理装置（台端末３０）に対して送信する第１始動入賞情報送信手段（信号出力基板２４）と、前記第２始動入賞領域に入賞した遊技球の数である第２始動入賞数を特定可能な第２始動入賞情報（第２始動入賞信号）を前記遊技用管理装置に対して送信する第２始動入賞情報送信手段（信号出力基板２４）と、を備え、前記遊技用管理装置は、各遊技機の前記第１始動入賞情報送信手段から送信されてくる第１始動入賞情報を受信する第１始動入賞情報受信手段（台端末３０）と、該第１始動入賞情報受信手段により受信した第１始動入賞情報に基づいて、前記第１始動入賞数を各遊技機毎に集計する第１始動入賞数集計手段（台端末３０及び制御部５２）と、各遊技機の前記第２始動入賞情報送信手段から送信されてくる第２始動入賞情報を受信する第２始動入賞情報受信手段（台端末３０）と、該第２始動入賞情報受信手段により受信した第２始動入賞情報に基づいて、前記第２始動入賞数を各遊技機毎に集計する第２始動入賞数集計手段（台端末３０及び制御部５２）と、前記第１始動入賞数集計手段により集計した第１始動入賞数と、前記第２始動入賞数集計手段により集計した第２始動入賞数と、を出力する出力手段（ディスプレイ５５）と、を備えるようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、第１始動入賞領域に入賞した第１始動入賞数が第１

始動入賞数集計手段により集計されると共に、第2始動入賞領域に入賞した第2始動入賞数が第2始動入賞数集計手段により集計され、該集計された第1始動入賞数と第2始動入賞数が出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合の差を把握して、その差が所望の値になるように入賞率の調整（釘調整）を行うことができる。

【0077】

また遊技用システム（1）において、前記遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記第1始動入賞数集計手段（台端末30及び制御部52）により集計した第1始動入賞数と、前記第2始動入賞数集計手段（台端末30及び制御部52）により集計した第2始動入賞数と、の合算値を示す全体始動入賞数を各遊技機毎に算出する全体始動入賞数算出手段（制御部52）をさらに備え、前記出力手段（ディスプレイ55）は、該全体始動入賞数算出手段による算出結果を出力するようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、第1始動入賞数と第2始動入賞数との合算値を示す全体始動入賞数が全体始動入賞数算出手段により算出され、該算出された全体始動入賞数が出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合を、全体に占める割合として容易に把握できる。

【0078】

また遊技用システム（1）において、前記遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記第1始動入賞数集計手段（台端末30及び制御部52）により集計した第1始動入賞数が前記全体始動入賞数算出手段（制御部52）により算出した全体始動入賞数に占める割合と、前記第2始動入賞数集計手段（台端末30及び制御部52）により集計した第2始動入賞数が前記全体始動入賞数算出手段により算出した全体始動入賞数に占める割合と、を示す始動入賞比率を各遊技機毎に算出する始動入賞比率算出手段（制御部52）をさらに備え、前記出力手段（ディスプレイ55）は、該始動入賞比率算出手段による算出結果を出力するようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、第1始動入賞数が全体始動入賞数に占める割合と第2始動入賞数が全体始動入賞数に占める割合とを示す始動入賞比率が始動入賞比率算出手段により算出され、該算出された始動入賞比率が出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合を、一見して把握できる。

【0079】

また遊技用システム（1）において、前記遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記始動入賞比率が正常であるか否かを判定するための所定範囲を設定する始動入賞比率範囲設定手段（入力装置54及びディスプレイ55）と、前記始動入賞比率算出手段により各遊技機毎に算出された始動入賞比率が該始動入賞比率範囲設定手段により設定された前記所定範囲内であるか否かを判定する始動入賞比率判定手段（制御部52）と、該始動入賞比率判定手段により前記始動入賞比率が前記所定範囲外であると判定された遊技機について、当該遊技機を特定可能な態様でその旨を報知する始動入賞比率異常報知手段（ディスプレイ55）と、をさらに備えるようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、始動入賞比率が予め定められた所定範囲外であると判定された遊技機を特定可能な態様で、始動入賞比率異常報知手段によりその旨が報知されるので、いずれかの始動入賞領域に不正な手法（例えば磁石等）により入賞させるような不正行為の発見に資することができる。

【0080】

また遊技用システム（1）において、前記遊技機（パチンコ機10）は、前記第1可変表示手段（第1特別図柄可変表示装置15A）による識別情報（第1特別図柄）の可変表示回数である第1可変表示回数を特定可能な第1可変表示回数情報（第1特別図柄確定信号）を前記遊技用管理装置（台端末30）に対して送信する第1可変表示回数情報送信手段（信号出力基板24）と、前記第2可変表示手段（第2特別図柄可変表示装置15B）による識別情報（第2特別図柄）の可変表示回数である第2可変表示回数を特定可能な第2可変表示回数情報（第2特別図柄確定信号）を前記遊技用管理装置に対して送信する第2可変表示回数情報送信手段（信号出力基板24）と、をさらに備え、前記遊技用管理装

置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、各遊技機の前記第1可変表示回数送信手段から送信されてくる第1可変表示回数情報を受信する第1可変表示回数情報受信手段(台端末30)と、該第1可変表示回数情報受信手段により受信した第1可変表示回数情報に基づいて、前記第1可変表示回数を各遊技機毎に集計する第1可変表示回数集計手段(台端末30及び制御部52)と、該第1可変表示回数集計手段により集計した第1可変表示回数が前記第1始動入賞数集計手段により集計した第1始動入賞数に占める割合を示す第1有効始動率を各遊技機毎に算出する第1有効始動率算出手段(制御部52)と、各遊技機の前記第2可変表示回数送信手段から送信されてくる第2可変表示回数情報を受信する第2可変表示回数情報受信手段(台端末30)と、該第2可変表示回数情報受信手段により受信した第2可変表示回数情報に基づいて、前記第2可変表示回数を各遊技機毎に集計する第2可変表示回数集計手段(台端末30及び制御部52)と、該第2可変表示回数集計手段により集計した第2可変表示回数が前記第2始動入賞数集計手段により集計した第2始動入賞数に占める割合を示す第2有効始動率を各遊技機毎に算出する第2有効始動率算出手段(制御部52)と、をさらに備え、前記出力手段(ディスプレイ55)は、前記第1有効始動率算出手段による算出結果及び前記第2有効始動率算出手段による算出結果を出力するようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、第1可変表示回数が第1始動入賞数に占める割合を示す第1有効始動率が第1有効始動率算出手段により算出されると共に、第2可変表示回数が第2始動入賞数に占める割合を示す第2有効始動率が第2有効始動率算出手段により算出され、該算出された第1有効始動率と第2有効始動率が出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々の有効始動率を把握して釘調整を行うことにより、例えばいずれか一方の始動入賞領域において無効入賞が頻繁に発生し、遊技者が遊技球の打込を中止することにより遊技機の稼働が低下するといった不都合を防止できる。

【0081】

また遊技用システム(1)において、前記遊技機(パチンコ機10)は、前記第1可変表示手段(第1特別図柄可変表示装置15A)による識別情報(第1特別図柄)の可変表示回数である第1可変表示回数を特定可能な第1可変表示回数情報(第1特別図柄確定信号)を前記遊技用管理装置(台端末30)に対して送信する第1可変表示回数情報送信手段(信号出力基板24)と、前記第2可変表示手段(第2特別図柄可変表示装置15B)による識別情報(第2特別図柄)の可変表示回数である第2可変表示回数を特定可能な第2可変表示回数情報(第2特別図柄確定信号)を前記遊技用管理装置に対して送信する第2可変表示回数情報送信手段(信号出力基板24)と、をさらに備え、前記遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、各遊技機の前記第1可変表示回数送信手段から送信されてくる第1可変表示回数情報を受信する第1可変表示回数情報受信手段(台端末30)と、各遊技機の前記第2可変表示回数送信手段から送信されてくる第2可変表示回数情報を受信する第2可変表示回数情報受信手段(台端末30)と、前記第1可変表示回数情報受信手段により受信した第1可変表示回数情報に基づく第1可変表示回数と前記第2可変表示回数情報受信手段により受信した第2可変表示回数情報に基づく第2可変表示回数との合算値が、前記第1始動入賞数集計手段により集計した第1始動入賞数と前記第2始動入賞数集計手段により集計した第2始動入賞数との合算値に占める割合を示す全体有効始動率を各遊技機毎に算出する全体有効始動率算出手段(制御部52)と、をさらに備え、前記出力手段(ディスプレイ55)は、該全体有効始動率算出手段による算出結果を出力するようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、第1可変表示回数と第2可変表示回数との合算値が第1始動入賞数と第2始動入賞数との合算値に占める割合を示す全体有効始動率が全体有効始動率算出手段により算出され、該算出された全体有効始動率が出力手段により出力されるので、該全体有効始動率を把握して釘調整を行うことにより、例えばいずれか一方の始動入賞領域において無効入賞が頻繁に発生し、遊技者が遊技球の打込を中止することにより遊技機の稼働が低下するといった不都合を防止できる。

【0082】

また遊技用システム(1)において、前記遊技機(パチンコ機10)は、前記第1始動入賞領域(第1始動入賞口12A)又は前記第2始動入賞領域(第2始動入賞口12B)の少なくとも一方に、遊技球が入賞しやすい状態と入賞しにくい状態とに切り替えられる可変入賞球装置(22)を備え、予め定められた条件が成立したことに応じて、該可変入賞球装置が遊技球が入賞しやすい状態となる頻度が向上する特別遊技状態(確変状態+時短状態)に制御されるものであり、該特別遊技状態であることを特定可能な特別遊技状態情報(大当たり1信号、大当たり2信号、大当たり3信号)を前記遊技用管理装置(台端末30)に対して送信する特別遊技状態情報送信手段(信号出力基板24)をさらに備え、前記遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、各遊技機の前記特別遊技状態情報送信手段から送信されてくる特別遊技状態情報を受信する特別遊技状態情報受信手段(台端末30)をさらに備え、該特別遊技状態情報受信手段により受信した特別遊技状態情報に基づいて、前記第1可変表示回数集計手段(台端末30及び制御部52)による第1可変表示回数の集計及び前記第2可変表示回数集計手段(台端末30及び制御部52)による第2可変表示回数の集計と前記第1始動入賞数集計手段(台端末30及び制御部52)による第1始動入賞数の集計及び前記第2始動入賞数集計手段(台端末30及び制御部52)による第2始動入賞数の集計と前記第1有効始動率算出手段(制御部52)による第1有効始動率の算出及び前記第2有効始動率算出手段(制御部52)による第2有効始動率の算出、又は前記全体有効始動率算出手段(制御部52)による全体有効始動率の算出を、前記特別遊技状態と該特別遊技状態以外の状態とを区別して行うようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、有効始動率の算出が、特別遊技状態と該特別遊技状態以外の通常状態とを区別して行われるので、特別遊技状態と通常状態とを区別して有効始動率を把握することで、通常状態における始動入賞領域への入賞ルートの釘調整と、特別遊技状態における始動入賞領域への入賞ルートの釘調整(例えば可変入賞球装置周りの釘調整)とを、適切に行うことができる。

【0083】

また遊技用システム(1)において、前記遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記各遊技機が、前記遊技機(パチンコ機10)であるか、又は、前記遊技機以外の遊技機であるかを設定する遊技機種別設定手段(制御部52)をさらに備え、該遊技機種別設定手段により前記遊技機であると設定されたことに基づいて、当該遊技機について、前記第1始動入賞数集計手段(台端末30及び制御部52)による第1始動入賞数の集計及び前記第2始動入賞数集計手段(台端末30及び制御部52)による第2始動入賞数の集計を行うようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、2つの始動入賞領域と2つの可変表示手段とを備えると設定された遊技機について、第1始動入賞数及び第2始動入賞数の集計が行われるので、2つの始動入賞領域と2つの可変表示手段とを備える遊技機と、該遊技機以外の遊技機とが混在している場合であっても、各遊技機に適した集計結果を提供できる。

【0084】

また遊技用システム(1)において、前記遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記遊技機種別設定手段(制御部52)により前記遊技機(パチンコ機10)であると設定されている遊技機から、予め定められた所定時間内に、前記第1始動入賞領域(第1始動入賞口12A)への遊技球の入賞に関連して発生する情報(第1始動入賞信号、第1特別図柄確定信号)又は前記第2始動入賞領域(第2始動入賞口12B)への遊技球の入賞に関連して発生する情報(第2始動入賞信号、第2特別図柄確定信号)のいずれか一方のみしか受信しないときに、当該遊技機を特定可能な態様でその旨を報知する受信異常報知手段(ディスプレイ55)をさらに備えるようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、2つの始動入賞領域と2つの可変表示手段とを備える遊技機であると設定されている遊技機から、予め定められた所定時間内に、第1始動入賞領域への遊技球の入賞に関連して発生する情報又は第2始動入賞領域への遊技球の入賞に関連して発生する情報のいずれか一方のみしか受信しないときに、当該遊技機を特定可能な態様で、受信異常報知手段によりその旨が報知されるので、遊技機種別の設定間違いや



配線不良の発見に資することができる。

【0085】

また遊技用システム（１）において、前記遊技機種別設定手段（制御部５２）は、前記各遊技機から前記第１始動入賞領域（第１始動入賞口１２Ａ）への遊技球の入賞に関連して発生する情報（第１始動入賞信号、第１特別図柄確定信号）及び前記第２始動入賞領域（第２始動入賞口１２Ｂ）への遊技球の入賞に関連して発生する情報（第２始動入賞信号、第２特別図柄確定信号）を受信したことに基づいて、当該遊技機が前記遊技機（パチンコ機１０）であると設定するようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、第１始動入賞領域への遊技球の入賞に関連して発生する情報及び第２始動入賞領域への遊技球の入賞に関連して発生する情報の受信状況に応じて、遊技機種別設定手段により遊技機種別が自動的に設定されるので、遊技場関係者による遊技機種別の設定の手間が省ける。

【0086】

また遊技用システム（１）は、遊技球を遊技領域（１１）に打ち込むことにより遊技が行われ、前記打ち込まれた遊技球が入賞する第１始動入賞領域（第１始動入賞口１２Ａ）と、前記打ち込まれた遊技球が該第１始動入賞領域に入賞することにより第１始動条件が成立した後に第１開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（第１特別図柄）を可変表示する第１可変表示手段（第１特別図柄可変表示装置１５Ａ）と、前記打ち込まれた遊技球が入賞する第２始動入賞領域（第２始動入賞口１２Ｂ）と、前記打ち込まれた遊技球が該第２始動入賞領域に入賞することにより第２始動条件が成立した後に第２開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（第２特別図柄）を可変表示する第２可変表示手段（第２特別図柄可変表示装置１５Ｂ）と、を前記遊技領域に備えと共に、前記第１可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果、又は、前記第２可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果が予め定められた特定の識別情報となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり状態）に制御される遊技機（パチンコ機１０）と、該遊技機と通信可能であり、該遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を複数の遊技機について管理する遊技用管理装置（台端末３０及びホールコンピュータ５０）と、からなる遊技用システムであって、前記遊技機は、前記第１始動入賞領域に入賞した遊技球の数である第１始動入賞数を特定可能な第１始動入賞情報（第１始動入賞信号）を前記遊技用管理装置（台端末３０）に対して送信する第１始動入賞情報送信手段（信号出力基板２４）と、前記第２始動入賞領域に入賞した遊技球の数である第２始動入賞数を特定可能な第２始動入賞情報（第２始動入賞信号）を前記遊技用管理装置に対して送信する第２始動入賞情報送信手段（信号出力基板２４）と、を備え、前記遊技用管理装置は、前記遊技領域に打ち込まれた遊技球の数である打込球数を特定可能な打込情報（打込信号）を受信する打込情報受信手段（台端末３０）と、該打込情報受信手段により受信した打込情報に基づいて、前記打込球数を各遊技機毎に集計する打込球数集計手段（台端末３０及び制御部５２）と、各遊技機の前記第１始動入賞情報送信手段から送信されてくる第１始動入賞情報を受信する第１始動入賞情報受信手段（台端末３０）と、前記第１始動入賞領域への入賞に応じて付与される遊技球の数である第１始動入賞付与遊技球数（賞球数）を設定する第１始動入賞付与遊技球数設定手段（入力装置５４及びディスプレイ５５）と、前記第１始動入賞情報受信手段により受信した第１始動入賞情報から特定される第１始動入賞数と前記第１始動入賞付与遊技球数設定手段により設定された第１始動入賞付与遊技球数とに基づいて、前記第１始動入賞領域への入賞によって付与された遊技球の数である第１付与遊技球数を各遊技機毎に算出する第１付与遊技球数算出手段（制御部５２）と、前記打込球数集計手段により集計された打込球数と前記第１付与遊技球数算出手段により算出された第１付与遊技球数とに基づいて、該第１付与遊技球数の単位打込球数（１００個）あたりの平均値を示す第１ベースを各遊技機毎に算出する第１ベース算出手段（制御部５２）と、各遊技機の前記第１始動入賞情報送信手段から送信されてくる第２始動入賞情報を受信する第２始動入賞情報受信手段（台端末３０）と、前記第２始動入賞領域への入賞に応じて付与される遊技球の数である

第2始動入賞付与遊技球数（賞球数）を設定する第2始動入賞付与遊技球数設定手段（入力装置54及びディスプレイ55）と、前記第2始動入賞情報受信手段により受信した第2始動入賞情報から特定される第2始動入賞数と前記第2始動入賞付与遊技球数設定手段により設定された第2始動入賞付与遊技球数とに基づいて、前記第2始動入賞領域への入賞によって付与された遊技球の数である第2付与遊技球数を各遊技機毎に算出する第2付与遊技球数算出手段（制御部52）と、前記打込球数集計手段により集計された打込球数と前記第2付与遊技球数算出手段により算出された第2付与遊技球数とに基づいて、該第2付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す第2ベースを各遊技機毎に算出する第2ベース算出手段（制御部52）と、前記第1ベース算出手段による算出結果及び前記第2ベース算出手段による算出結果を出力する出力手段（ディスプレイ55）と、を備えるようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、第1始動入賞領域への入賞によって付与された第1付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す第1ベースが第1ベース算出手段により算出されると共に、第2始動入賞領域への入賞によって付与された第2付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す第2ベースが第2ベース算出手段により算出され、該算出された第1ベースと第2ベースが出力手段により出力されるので、第1始動入賞領域によるベースと第2始動入賞領域によるベースを把握して、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合を個別に調整するような釘調整が可能となる。

【0087】

また遊技用システム（1）において、前記遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記打込球数集計手段（台端末30及び制御部52）により集計された打込球数と、前記第1付与遊技球数算出手段（制御部52）により算出された第1付与遊技球数と前記第2付与遊技球数算出手段（制御部52）により算出された第2付与遊技球数との合算値を示す全体付与遊技球数と、に基づいて、該全体付与遊技球数の単位打込球数（100個）あたりの平均値を示す全体ベースを各遊技機毎に算出する全体ベース算出手段（制御部52）をさらに備え、前記出力手段（ディスプレイ55）は、該全体ベース算出手段による算出結果を出力するようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、第1付与遊技球数と第2付与遊技球数との合算値である全体付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す全体ベースが全体ベース算出手段により算出され、該算出された全体ベースが出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合の比率を調整するような場合に、第1始動入賞領域によるベースと第2始動入賞領域によるベースを、全体に占める割合として容易に把握できる。

【0088】

また遊技用システム（1）において、前記遊技機（パチンコ機10）は、前記第1可変表示手段（第1特別図柄可変表示装置15A）による識別情報（第1特別図柄）の可変表示回数である第1可変表示回数を特定可能な第1可変表示回数情報（第1特別図柄確定信号）を前記遊技用管理装置（台端末30）に対して送信する第1可変表示回数情報送信手段（信号出力基板24）と、前記第2可変表示手段（第2特別図柄可変表示装置15B）による識別情報（第2特別図柄）の可変表示回数である第2可変表示回数を特定可能な第2可変表示回数情報（第2特別図柄確定信号）を前記遊技用管理装置に対して送信する第2可変表示回数情報送信手段（信号出力基板24）と、をさらに備え、前記遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記第1始動入賞情報受信手段（台端末30）により受信した第1始動入賞情報（第1始動入賞信号）に基づいて、前記第1始動入賞数を各遊技機毎に集計する第1始動入賞数集計手段（台端末30及び制御部52）と、各遊技機の前記第1可変表示回数情報送信手段から送信されてくる第1可変表示回数情報を受信する第1可変表示回数情報受信手段（台端末30）と、前記第1可変表示手段（第1特別図柄可変表示装置15A）による識別情報（第1特別図柄）の可変表示回数である第1可変表示回数を特定可能な第1可変表示回数情報（第1特別図柄確定信号）を各遊技機から受信する第1可変表示回数情報受信手段（台端末30）と、該第1可変表示回数情報受信手段により受信した第1可変表示回数情報に基づいて、前記第1可変表示回数を各遊技機毎に集計する第1可変表示回数集計手段（台端末30及び制御部52）と、前

記第1 始動入賞数集計手段により集計された第1 始動入賞数と前記第1 可変表示回数集計手段により集計された第1 可変表示回数と前記第1 始動入賞付与遊技球数設定手段（入力装置54及びディスプレイ55）により設定された第1 始動入賞付与遊技球数（賞球数）とに基づいて、前記第1 始動入賞領域に入賞したにも拘わらず前記第1 可変表示手段による識別情報の可変表示に使用されなかった無効入賞によって付与された遊技球の数である第1 無効入賞付与遊技球数を各遊技機毎に算出する第1 無効入賞付与遊技球数算出手段（制御部52）と、前記打込球数集計手段（台端末30及び制御部52）により集計された打込球数と前記第1 無効入賞付与遊技球数算出手段により算出された第1 無効入賞付与遊技球数とに基づいて、該第1 無効入賞付与遊技球数の単位打込球数（100個）あたりの平均値を示す第1 余剰ベースを各遊技機毎に算出する第1 余剰ベース算出手段（制御部52）と、前記第2 始動入賞情報受信手段（台端末30）により受信した第2 始動入賞情報（第1 始動入賞信号）に基づいて、前記第2 始動入賞数を各遊技機毎に集計する第2 始動入賞数集計手段（台端末30及び制御部52）と、各遊技機の前記第2 可変表示回数情報送信手段から送信されてくる第2 可変表示回数情報を受信する第2 可変表示回数情報受信手段（台端末30）と、該第2 可変表示回数情報受信手段により受信した第2 可変表示回数情報に基づいて、前記第2 可変表示回数を各遊技機毎に集計する第2 可変表示回数集計手段（台端末30及び制御部52）と、前記第2 始動入賞数集計手段により集計された第2 始動入賞数と前記第2 可変表示回数集計手段により集計された第2 可変表示回数と前記第2 始動入賞付与遊技球数設定手段（入力装置54及びディスプレイ55）により設定された第2 始動入賞付与遊技球数（賞球数）とに基づいて、前記第2 始動入賞領域に入賞したにも拘わらず前記第2 可変表示手段による識別情報の可変表示に使用されなかった無効入賞によって付与された遊技球の数である第2 無効入賞付与遊技球数を各遊技機毎に算出する第2 無効入賞付与遊技球数算出手段（制御部52）と、前記打込球数集計手段により集計された打込球数と前記第2 無効入賞付与遊技球数算出手段により算出された第2 無効入賞付与遊技球数とに基づいて、該第2 無効入賞付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す第2 余剰ベースを各遊技機毎に算出する第2 余剰ベース算出手段（制御部52）と、をさらに備え、前記出力手段（ディスプレイ55）は、前記第1 余剰ベース算出手段による算出結果及び前記第2 余剰ベース算出手段による算出結果を出力するようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、第1 始動入賞領域への無効入賞によって付与された第1 無効入賞付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す第1 余剰ベースが第1 余剰ベース算出手段により算出されると共に、第2 始動入賞領域への無効入賞によって付与された第2 無効入賞付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す第2 余剰ベースが第2 余剰ベース算出手段により算出され、該算出された第1 余剰ベースと第2 余剰ベースが出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々における無効入賞の発生度合を把握して釘調整を行うことにより、例えばいづれか一方の始動入賞領域において無効入賞が頻繁に発生し、遊技者が遊技球の打込を中止することにより遊技機の稼働が低下するといった不都合を防止できる。

【0089】

また遊技用システム（1）において、前記遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記打込球数集計手段（台端末30及び制御部52）により集計された打込球数と、前記第1 無効入賞付与遊技球数算出手段（制御部52）により算出された第1 無効入賞付与遊技球数と前記第2 無効入賞付与遊技球数算出手段（制御部52）により算出された第2 無効入賞付与遊技球数との合算値を示す全体無効入賞付与遊技球数と、に基づいて、該全体無効入賞付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す全体余剰ベースを各遊技機毎に算出する全体余剰ベース算出手段（制御部52）をさらに備え、前記出力手段（ディスプレイ55）は、該全体余剰ベース算出手段による算出結果を出力するようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、第1 無効入賞付与遊技球数と第2 無効入賞付与遊技球数との合算値である全体無効入賞付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す全体余剰ベースが全体余剰ベース算出手段により算出され、該算出された全体余剰ベースが出力手段により出力されるので、無効入賞の発生度合を把握し

て釘調整を行うことにより、例えばいずれか一方の始動入賞領域において無効入賞が頻繁に発生し、遊技者が遊技球の打込を中止することにより遊技機の稼働が低下するといった不都合を防止できる。

【0090】

また遊技用システム（１）において、前記遊技機（パチンコ機１０）は、前記第１始動入賞領域（第１始動入賞口１２Ａ）又は前記第２始動入賞領域（第２始動入賞口１２Ｂ）の少なくとも一方に、遊技球が入賞しやすい状態と入賞しにくい状態とに切り替えられる可変入賞球装置（２２）を備え、予め定められた条件が成立したことに応じて、該可変入賞球装置が遊技球が入賞しやすい状態となる頻度が向上する特別遊技状態（確変状態＋時短状態）に制御されるものであり、該特別遊技状態であることを特定可能な特別遊技状態情報（大当たり１信号、大当たり２信号、大当たり３信号）を前記遊技用管理装置（台端末３０）に対して送信する特別遊技状態情報送信手段（信号出力基板２４）をさらに備え、前記遊技用管理装置（台端末３０及びホールコンピュータ５０）は、各遊技機の前記特別遊技状態情報送信手段から送信されてくる特別遊技状態情報を受信する特別遊技状態情報受信手段（台端末３０）をさらに備え、該特別遊技状態情報受信手段により受信した特別遊技状態情報に基づいて、前記第１ベース算出手段（制御部５２）による第１ベースの算出及び前記第２ベース算出手段（制御部５２）による第２ベースの算出を、前記特別遊技状態と該特別遊技状態以外の状態とを区別して行うようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、第１ベース及び第２ベースの算出が、特別遊技状態と該特別遊技状態以外の通常状態とを区別して行われるので、特別遊技状態と通常状態とを区別して第１ベース及び第２ベースを把握することで、通常状態における始動入賞領域への入賞ルートの釘調整と、特別遊技状態における始動入賞領域への入賞ルートの釘調整（例えば可変入賞球装置周りの釘調整）とを、適切に行うことができる。

【0091】

また遊技用システム（１）において、前記遊技用管理装置（台端末３０及びホールコンピュータ５０）は、前記各遊技機が、前記遊技機（パチンコ機１０）であるか、又は、前記遊技機以外の遊技機であるかを設定する遊技機種別設定手段（制御部５２）をさらに備え、該遊技機種別設定手段により前記遊技機であると設定されたことに基づいて、当該遊技機について、前記第１ベース算出手段（制御部５２）による第１ベースの算出及び前記第２ベース算出手段（制御部５２）による第２ベースの算出を行うようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、２つの始動入賞領域と２つの可変表示手段とを備えると設定された遊技機について、第１ベース及び第２ベースの算出が行われるので、２つの始動入賞領域と２つの可変表示手段とを備える遊技機と、該遊技機以外の遊技機とが混在している場合であっても、各遊技機に適した算出結果を提供できる。

【0092】

また遊技用システム（１）は、遊技球を遊技領域（１１）に打ち込むことにより遊技が行われ、前記打ち込まれた遊技球が入賞する第１始動入賞領域（第１始動入賞口１２Ａ）と、前記打ち込まれた遊技球が該第１始動入賞領域に入賞することにより第１始動条件が成立した後に第１開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（第１特別図柄）を可変表示する第１可変表示手段（第１特別図柄可変表示装置１５Ａ）と、前記打ち込まれた遊技球が入賞する第２始動入賞領域（第２始動入賞口１２Ｂ）と、前記打ち込まれた遊技球が該第２始動入賞領域に入賞することにより第２始動条件が成立した後に第２開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（第２特別図柄）を可変表示する第２可変表示手段（第２特別図柄可変表示装置１５Ｂ）と、を前記遊技領域に備えると共に、前記第１可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果、又は、前記第２可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果が予め定められた特定の識別情報となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり状態）に制御される遊技機（パチンコ機１０）と、該遊技機と通信可能であり、該遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を複数の遊技機について管理する遊技用管理装置（台端末３０及びホールコンピュータ５０）と、からなる遊技用システムであって、前

記遊技機は、前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示回数である第1可変表示回数を特定可能な第1可変表示回数情報(第1特別図柄確定信号)を前記遊技用管理装置に対して送信する第1可変表示回数情報送信手段(信号出力基板24)と、前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示回数である第2可変表示回数を特定可能な第2可変表示回数情報(第2特別図柄確定信号)を前記遊技用管理装置に対して送信する第2可変表示回数情報送信手段(信号出力基板24)と、を備え、前記遊技用管理装置は、前記遊技領域に打ち込まれた遊技球の数である打込球数を特定可能な打込情報(打込信号)を受信する打込情報受信手段(台端末30)と、該打込情報受信手段により受信した打込情報に基づいて、前記打込球数を各遊技機毎に集計する打込球数集計手段(台端末30及び制御部52)と、各遊技機の前記第1可変表示回数情報送信手段から送信されてくる第1可変表示回数情報を受信する第1可変表示回数情報受信手段(台端末30)と、該第1可変表示回数情報受信手段により受信した第1可変表示回数情報に基づいて、前記第1可変表示回数を各遊技機毎に集計する第1可変表示回数集計手段(台端末30及び制御部52)と、前記打込球数集計手段により集計された打込球数と前記第1可変表示回数集計手段により集計された第1可変表示回数とに基づいて、該第1可変表示回数の単位打込球数(100個)あたりの平均値を示す第1スタート割合を各遊技機毎に算出する第1スタート割合算出手段(制御部52)と、各遊技機の前記第2可変表示回数情報送信手段から送信されてくる第2可変表示回数情報を受信する第2可変表示回数情報受信手段(台端末30)と、該第2可変表示回数情報受信手段により受信した第2可変表示回数情報に基づいて、前記第2可変表示回数を各遊技機毎に集計する第2可変表示回数集計手段(台端末30及び制御部52)と、前記打込球数集計手段により集計された打込球数と前記第2可変表示回数集計手段により集計された第2可変表示回数とに基づいて、該第2可変表示回数の単位打込球数あたりの平均値を示す第2スタート割合を各遊技機毎に算出する第2スタート割合算出手段(制御部52)と、前記第1スタート割合算出手段による算出結果及び前記第2スタート割合算出手段による算出結果を出力する出力手段(ディスプレイ55)と、を備えるようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、第1始動入賞領域への入賞に基づいて識別情報を可変表示する第1可変表示手段による第1可変表示回数の単位打込球数あたりの平均値を示す第1スタート割合が第1スタート割合算出手段により算出されると共に、第2始動入賞領域への入賞に基づいて識別情報を可変表示する第2可変表示手段による第2可変表示回数の単位打込球数あたりの平均値を示す第2スタート割合が第2スタート割合算出手段により算出され、該算出された第1スタート割合と第2スタート割合が出力手段により出力されるので、第1始動入賞領域によるスタート割合と第2始動入賞領域によるスタート割合を把握して、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合を個別に調整するような釘調整が可能となる。

【0093】

また遊技システム(1)において、前記遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記打込球数集計手段(台端末30及び制御部52)により集計された打込球数と、前記第1可変表示回数集計手段(台端末30及び制御部52)により集計された第1可変表示回数と前記第2可変表示回数集計手段(台端末30及び制御部52)により集計された第2可変表示回数との合算値を示す全体可変表示回数と、に基づいて、該全体可変表示回数の単位打込球数(100個)あたりの平均値を示す全体スタート割合を各遊技機毎に算出する全体スタート割合算出手段(制御部52)をさらに備え、前記出力手段(ディスプレイ55)は、該全体スタート割合算出手段による算出結果を出力するようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、第1可変表示回数と第2可変表示回数との合算値である全体可変表示回数の単位打込球数あたりの平均値を示す全体スタート割合が全体スタート割合算出手段により算出され、該算出された全体スタート割合が出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合の比率を調整するような場合に、第1始動入賞領域によるスタート割合と第2始動入賞領域によるスタート割合を、全体に占める割合として容易に把握できる。

【0094】

また遊技用システム(1)において、前記遊技機(パチンコ機10)は、前記第1始動入賞領域(第1始動入賞口12A)又は前記第2始動入賞領域(第2始動入賞口12B)の少なくとも一方に、遊技球が入賞しやすい状態と入賞しにくい状態とに切り替えられる可変入賞球装置(22)を備え、予め定められた条件が成立したことに応じて、該可変入賞球装置が遊技球が入賞しやすい状態となる頻度が向上する特別遊技状態(確変状態+時短状態)に制御されるものであり、該特別遊技状態であることを特定可能な特別遊技状態情報(大当たり1信号、大当たり2信号、大当たり3信号)を前記遊技用管理装置(台端末30)に対して送信する特別遊技状態情報送信手段(信号出力基板24)をさらに備え、前記遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、各遊技機の前記特別遊技状態情報送信手段から送信されてくる特別遊技状態情報を受信する特別遊技状態情報受信手段(台端末30)をさらに備え、該特別遊技状態情報受信手段により受信した特別遊技状態情報に基づいて、前記第1スタート割合算出手段(制御部52)による第1スタート割合の算出及び前記第2スタート割合算出手段(制御部52)による第2スタート割合の算出を、前記特別遊技状態と該特別遊技状態以外の状態とを区別して行うようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、第1スタート割合及び第2スタート割合の算出が、特別遊技状態と該特別遊技状態以外の通常状態とで行われるので、特別遊技状態と通常状態とを区別して第1スタート割合及び第2スタート割合を把握することで、通常状態における始動入賞領域への入賞ルートの釘調整と、特別遊技状態における始動入賞領域への入賞ルートの釘調整(例えば可変入賞球装置周りの釘調整)とを、適切に行うことができる。

【0095】

また遊技用システム(1)において、前記遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記各遊技機が、前記遊技機(パチンコ機10)であるか、又は、前記遊技機以外の遊技機であるかを設定する遊技機種別設定手段(制御部52)をさらに備え、該遊技機種別設定手段により前記遊技機であると設定されたことに基づいて、当該遊技機について、前記第1スタート割合算出手段(制御部52)による第1スタート割合の算出及び前記第2スタート割合算出手段(制御部52)による第2スタート割合の算出を行うようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、2つの始動入賞領域と2つの可変表示手段とを備えたと設定された遊技機について、第1スタート割合及び第2スタート割合の算出が行われるので、2つの始動入賞領域と2つの可変表示手段とを備える遊技機と、該遊技機以外の遊技機とが混在している場合であっても、各遊技機に適した算出結果を提供できる。

【0096】

また遊技用システム(1)において、前記遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記各遊技機が、前記遊技機(パチンコ機10)であるか、又は、前記遊技機以外の遊技機であるかを設定する遊技機種別設定手段(制御部52)と、該遊技機種別設定手段により前記遊技機であると設定されている遊技機から、予め定められた所定時間内に、前記第1始動入賞領域(第1始動入賞口12A)への遊技球の入賞に関連して発生する情報(第1始動入賞信号、第1特別図柄確定信号)又は前記第2始動入賞領域(第2始動入賞口12B)への遊技球の入賞に関連して発生する情報(第2始動入賞信号、第2特別図柄確定信号)のいずれか一方のみしか受信しないときに、当該遊技機を特定可能な態様でその旨を報知する受信異常報知手段(ディスプレイ55)と、をさらに備えるようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、2つの始動入賞領域と2つの可変表示手段とを備える遊技機であると設定されている遊技機から、予め定められた所定時間内に、第1始動入賞領域への遊技球の入賞に関連して発生する情報又は第2始動入賞領域への遊技球の入賞に関連して発生する情報のいずれか一方のみしか受信しないときに、当該遊技機を特定可能な態様で、受信異常報知手段によりその旨が報知されるので、遊技機種別の設定間違いや配線不良の発見に資することができる。

【0097】

また遊技用システム(1)において、前記遊技機種別設定手段(制御部52)は、前記

各遊技機から前記第1始動入賞領域(第1始動入賞口12A)への遊技球の入賞に関連して発生する情報(第1始動入賞信号、第1特別図柄確定信号)及び前記第2始動入賞領域(第2始動入賞口12B)への遊技球の入賞に関連して発生する情報(第2始動入賞信号、第2特別図柄確定信号)を受信したことに基づいて、当該遊技機が前記遊技機(パチンコ機10)であると設定するようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、第1始動入賞領域への遊技球の入賞に関連して発生する情報及び第2始動入賞領域への遊技球の入賞に関連して発生する情報の受信状況に応じて、遊技機種別設定手段により遊技機種別が自動的に設定されるので、遊技場関係者による遊技機種別の設定の手間が省ける。

【0098】

また遊技用システム(1)は、第1始動条件が成立した後に第1開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報(特別図柄)を可変表示する第1可変表示手段(第1特別図柄可変表示装置15A)と、前記第1始動条件とは異なる第2始動条件が成立した後に第2開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報(特別図柄)を可変表示する第2可変表示手段(第2特別図柄可変表示装置15B)とを備え、前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果、又は、前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示の表示結果が予め定められた特定の識別情報となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当たり状態)に制御される遊技機(パチンコ機10)と、該遊技機と通信可能であり、該遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を複数の遊技機について管理する遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)と、からなる遊技用システムであって、前記遊技機は、前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示回数である第1可変表示回数を特定可能な第1可変表示回数情報(第1特別図柄確定信号)を前記遊技用管理装置(台端末30)に対して送信する第1可変表示回数情報送信手段(信号出力基板24)と、前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示回数である第2可変表示回数を特定可能な第2可変表示回数情報(第2特別図柄確定信号)を前記遊技用管理装置に対して送信する第2可変表示回数情報送信手段(信号出力基板24)と、前記特定遊技状態が発生した旨を示す特定遊技状態発生情報(大当たり1信号)を前記遊技用管理装置に対して送信する特定遊技状態発生情報送信手段(信号出力基板24)と、を備え、前記遊技用管理装置は、各遊技機の前記第1可変表示回数情報送信手段から送信されてくる第1可変表示回数情報を受信する第1可変表示回数情報受信手段(台端末30)と、各遊技機の前記第2可変表示回数情報送信手段から送信されてくる第2可変表示回数情報を受信する第2可変表示回数情報受信手段(台端末30)と、前記第1可変表示回数情報受信手段により受信した第1可変表示回数情報に基づく第1可変表示回数と前記第2可変表示回数情報受信手段により受信した第2可変表示回数情報に基づく第2可変表示回数との合算値である全体可変表示回数を各遊技機毎に集計する全体可変表示回数集計手段(制御部52)と、各遊技機の前記特定遊技状態発生情報送信手段から送信されてくる特定遊技状態発生情報を受信する特定遊技状態発生情報受信手段(台端末30)と、該特定遊技状態発生情報受信手段により受信した特定遊技状態発生情報に基づいて、前記特定遊技状態の発生回数(大当たり回数)を各遊技機毎に集計する特定遊技状態発生回数集計手段(台端末30及び制御部52)と、前記全体可変表示回数集計手段により集計した全体可変表示回数と前記特定遊技状態発生回数集計手段により集計した特定遊技状態の発生回数とに基づいて、前記特定遊技状態1回あたりの全体可変表示回数である平均全体可変表示回数(全体平均TS)を各遊技機毎に算出する平均全体可変表示回数算出手段(制御部52)と、該平均全体可変表示回数算出手段による算出結果を出力する出力手段(ディスプレイ55)と、を備えるようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、第1可変表示手段による可変表示回数と第2可変表示手段による可変表示回数との合算値である全体可変表示回数が全体可変表示回数集計手段により集計されると共に、特定遊技状態の発生回数が特定遊技状態発生回数集計手段により集計され、該特定遊技状態1回あたりの全体可変表示回数である平均全体可変表示回数が平均全体可変表示回数算出手段により算出され、該算出された平均全体可変表示回数が

出力手段により出力されるので、第1可変表示手段と第2可変表示手段を合わせた平均全体可変表示回数を把握して、その値に応じて釘調整を行うことができる。

【0099】

また遊技用システム(1)において、前記遊技機(パチンコ機10)は、遊技球を遊技領域(11)に打ち込むことにより遊技が行われ、前記第1可変表示手段(第1特別図柄可変表示装置15A)に対応する第1始動入賞領域(第1始動入賞口12A)と、前記第2可変表示手段(第2特別図柄可変表示装置15B)に対応する第2始動入賞領域(第2始動入賞口12B)と、を前記遊技領域に備えると共に、前記打ち込まれた遊技球が該第1始動入賞領域に入賞することにより前記第1始動条件が成立し、前記打ち込まれた遊技球が該第2始動入賞領域に入賞することにより前記第2始動条件が成立するものであり、前記特定遊技状態発生情報送信手段(信号出力基板24)は、前記第1可変表示手段による可変表示の表示結果が前記特定の識別情報となったことに基づく特定遊技状態(大当たり状態)である第1特別図柄特定遊技状態(第1特別図柄大当たり)が発生した旨を特定するための第1特別図柄特定遊技状態発生情報(第1特別図柄確定信号及び大当たり1信号)と、前記第2可変表示手段による可変表示の表示結果が前記特定の識別情報となったことに基づく特定遊技状態である第2特別図柄特定遊技状態(第2特別図柄大当たり)が発生した旨を特定するための第2特別図柄特定遊技状態発生情報(第2特別図柄確定信号及び大当たり1信号)とを前記遊技用管理装置(台端末30)に対して送信し、前記遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記特定遊技状態発生情報受信手段(台端末30)により、各遊技機の前記特定遊技状態発生情報送信手段から送信されてくる第1特別図柄特定遊技状態発生情報と第2特別図柄特定遊技状態発生情報とを受信し、前記第1可変表示回数情報受信手段により受信した第1可変表示回数情報に基づいて、前記第1可変表示回数を各遊技機毎に集計する第1可変表示回数集計手段(台端末30及び制御部52)と、前記特定遊技状態発生情報受信手段により受信した第1特別図柄特定遊技状態発生情報に基づいて、前記第1特別図柄特定遊技状態の発生回数(第1特別図柄大当たり回数)を各遊技機毎に集計する第1特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段(台端末30及び制御部52)と、前記第1可変表示回数集計手段により集計した第1可変表示回数と前記第1特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段により集計した第1特別図柄特定遊技状態の発生回数とに基づいて、前記第1特別図柄特定遊技状態1回あたりの第1可変表示回数である平均第1可変表示回数(第1特別図柄平均TS)を各遊技機毎に算出する平均第1可変表示回数算出手段(制御部52)と、前記第2可変表示回数情報受信手段により受信した第2可変表示回数情報に基づいて、前記第2可変表示回数を各遊技機毎に集計する第2可変表示回数集計手段(台端末30及び制御部52)と、前記特定遊技状態発生情報受信手段により受信した第2特別図柄特定遊技状態発生情報に基づいて、前記第2特別図柄特定遊技状態の発生回数(第2特別図柄大当たり回数)を各遊技機毎に集計する第2特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段(台端末30及び制御部52)と、前記第2可変表示回数集計手段により集計した第2可変表示回数と前記第2特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段により集計した第2特別図柄特定遊技状態の発生回数とに基づいて、前記第2特別図柄特定遊技状態1回あたりの第2可変表示回数である平均第2可変表示回数(第2特別図柄平均TS)を各遊技機毎に算出する平均第2可変表示回数算出手段(制御部52)と、をさらに備え、前記出力手段(ディスプレイ55)は、前記平均第1可変表示回数算出手段による算出結果及び前記平均第2可変表示回数算出手段による算出結果を出力するようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、第1可変表示手段による第1可変表示回数が第1可変表示回数集計手段により集計されると共に、第1可変表示手段による第1特別図柄特定遊技状態の発生回数が第1特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段により集計され、該第1特別図柄特定遊技状態1回あたりの第1可変表示回数である平均第1可変表示回数が平均第1可変表示回数算出手段により算出され、かつ、第2可変表示手段による第2可変表示回数が第2可変表示回数集計手段により集計されると共に、第2可変表示手段による第2特別図柄特定遊技状態の発生回数が第2特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段により集計され、該第2特別図柄特定遊技状態1回あたりの第2可変表



示回数である平均第2可変表示回数が平均第2可変表示回数算出手段により算出され、該算出された平均第1可変表示回数と平均第2可変表示回数が出力手段により出力されるので、第1可変表示手段についての平均可変表示回数と第2可変表示手段についての平均可変表示回数とをそれぞれ把握して、第1始動入賞領域及び第2始動入賞領域への入賞度合を調整するような釘調整が可能となる。具体的には、例えば平均可変表示回数が低い方の始動入賞領域への入賞ルートに関わる釘を締めるような調整が可能となる。

【0100】

また遊技用システム(1)において、前記遊技機(パチンコ機10)は、前記特定遊技状態発生情報送信手段(信号出力基板24)により、前記第1特別図柄特定遊技状態発生情報及び前記第2特別図柄特定遊技状態発生情報として、前記特定遊技状態(大当たり状態)が発生した旨を示し、当該情報のみでは前記第1特別図柄特定遊技状態(第1特別図柄大当たり)が発生したのか前記第2特別図柄特定遊技状態(第2特別図柄大当たり)が発生したのかを識別不能な特定遊技状態発生情報(大当たり1信号)を送信し、前記遊技用管理装置(台端末30及びホールコンピュータ50)は、前記第1可変表示回数情報受信手段(台端末30)により第1可変表示回数情報(第1特別図柄確定信号)を受信した後に前記第2可変表示回数情報受信手段(台端末30)により第2可変表示回数情報(第2特別図柄確定信号)を受信することなく前記特定遊技状態発生情報受信手段により特定遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、該特定遊技状態発生情報の送信元である遊技機において前記第1特別図柄特定遊技状態が発生したと認識する第1特別図柄特定遊技状態発生認識手段(台端末30)と、前記第2可変表示回数情報受信手段により第2可変表示回数情報を受信した後に前記第1可変表示回数情報受信手段により第1可変表示回数情報を受信することなく前記特定遊技状態発生情報受信手段により特定遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、該特定遊技状態発生情報の送信元である遊技機において前記第2特別図柄特定遊技状態が発生したと認識する第2特別図柄特定遊技状態発生認識手段(台端末30)と、をさらに備え、前記第1特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段(台端末30及び制御部52)は、前記第1特別図柄特定遊技状態発生認識手段により前記第1特別図柄特定遊技状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第1特別図柄特定遊技状態の発生回数(第1特別図柄大当たり回数)を加算更新し、前記第2特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段(台端末30及び制御部52)は、前記第2特別図柄特定遊技状態発生認識手段により前記第2特別図柄特定遊技状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第2特別図柄特定遊技状態の発生回数(第2特別図柄大当たり回数)を加算更新するようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、第1可変表示回数情報を受信した後に第2可変表示回数情報を受信することなく特定遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、第1特別図柄特定遊技状態発生認識手段により第1特別図柄特定遊技状態が発生したと認識されると共に、第2可変表示回数情報を受信した後に第1可変表示回数情報を受信することなく特定遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、第2特別図柄特定遊技状態発生認識手段により第2特別図柄特定遊技状態が発生したと認識されるので、第1可変表示手段による第1特別図柄特定遊技状態の発生と第2可変表示手段による第2特別図柄特定遊技状態の発生の各々に対応した情報が遊技機から送信されない場合であっても、各可変表示手段による特定遊技状態の発生を確実に区別して平均可変表示回数の算出を行うことができる。

【0101】

また遊技用システム(1)において、前記遊技機(パチンコ機10)は、予め定められた条件が成立したことに応じて、前記特定遊技状態(大当たり状態)が発生する確率が向上する確率変動状態(確変状態)に制御されるものであり、前記確率変動状態であることを特定可能な確率変動状態情報(大当たり1信号、大当たり2信号、大当たり3信号)を前記遊技用管理装置(台端末30)に対して送信する確率変動状態情報送信手段(信号出力基板24)をさらに備え、前記遊技用管理装置(台端末30ホールコンピュータ50)は、各遊技機の前記確率変動状態情報送信手段から送信されてくる確率変動状態情報を受信する確率変動状態情報受信手段(台端末30)をさらに備え、該確率変動状態情報受信手段によ

り受信した確率変動状態情報に基づいて、前記全体可変表示回数集計手段（制御部52）による全体可変表示回数の集計と、前記特定遊技状態発生回数集計手段（台端末30及び制御部52）による特定遊技状態の発生回数（大当たり回数）の集計と、前記平均全体可変表示回数算出手段（制御部52）による平均全体可変表示回数（全体平均TS）の算出を、前記確率変動状態と該確率変動状態以外の状態とを区別して行うようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、平均全体可変表示回数の算出が、確率変動状態と該確率変動状態以外の通常状態とを区別して行われるので、確率変動状態と通常状態とを区別して平均全体可変表示回数を把握することで、通常状態における入賞ルートの釘調整と、特別遊技状態における入賞ルートの釘調整（例えば可変入賞球装置周りの釘調整）とを、適切に行うことができる。また確率変動状態における特定遊技状態の狙い打ち等の不正の発見に資することができる。

【0102】

また遊技用システム（1）において、前記遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記各遊技機が、前記遊技機（パチンコ機10）であるか、又は、前記遊技機以外の遊技機であるかを設定する遊技機種別設定手段（制御部52）をさらに備え、該遊技機種別設定手段により前記遊技機であると設定されたことに基づいて、当該遊技機について、前記平均全体可変表示回数算出手段（制御部52）による平均全体可変表示回数（全体平均TS）の算出を行うようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、2つの可変表示手段を備えると設定された遊技機について、第1可変表示回数と第2可変表示回数との合算値に基づいて平均全体可変表示回数の算出が行われるので、2つの可変表示手段を備える遊技機と、該遊技機以外の遊技機とが混在している場合であっても、各遊技機に適した算出結果を提供できる。

【0103】

また遊技用システム（1）において、前記遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）は、前記遊技機種別設定手段（制御部52）により前記遊技機（パチンコ機10）であると設定されている遊技機から、予め定められた所定時間内に、前記第1可変表示手段（第1特別図柄可変表示装置15A）による識別情報（第1特別図柄）の可変表示に関連して発生する情報（第1特別図柄確定信号）又は前記第2可変表示手段（第2特別図柄可変表示装置15B）による識別情報（第2特別図柄）の可変表示に関連して発生する情報（第2特別図柄確定信号）のいずれか一方のみしか受信しないときに、当該遊技機を特定可能な態様でその旨を報知する受信異常報知手段（ディスプレイ55）をさらに備えるようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、2つの可変表示手段を備える遊技機であると設定されている遊技機から、予め定められた所定時間内に、第1可変表示手段による識別情報の可変表示に関連して発生する情報又は第2可変表示手段による識別情報の可変表示に関連して発生する情報のいずれか一方のみしか受信しないときに、当該遊技機を特定可能な態様で、受信異常報知手段によりその旨が報知されるので、遊技機種別の設定間違いや配線不良の発見に資することができる。

【0104】

さらに遊技用システム（1）において、前記遊技機種別設定手段（制御部52）は、前記各遊技機から前記第1可変表示手段（第1特別図柄可変表示装置15A）による識別情報（第1特別図柄）の可変表示に関連して発生する情報（第1特別図柄確定信号）及び前記第2可変表示手段（第2特別図柄可変表示装置15B）による識別情報（第2特別図柄）の可変表示に関連して発生する情報（第2特別図柄確定信号）を受信したことに基づいて、当該遊技機が前記遊技機（パチンコ機10）であると設定するようにしても良い。これによれば、遊技用管理装置において、第1可変表示手段による識別情報の可変表示に関連して発生する情報及び第2可変表示手段による識別情報の可変表示に関連して発生する情報の受信状況に応じて、遊技機種別設定手段により遊技機種別が自動的に設定されるので、遊技場関係者による遊技機種別の設定の手間が省ける。

【発明を実施するための最良の形態】

【0105】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。本発明に係る遊技用管理装置である台端末30及びホールコンピュータ50は、遊技機において遊技を行うための多量の遊技媒体（パチンコ玉）を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態（通常確変大当たり及び非確変大当たり）が発生する可能性が低い遊技状態である第1遊技状態（非確変状態）と、該第1遊技状態と比較して前記第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態（確変状態）を有し、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態において予め定められた抽選条件の成立に応じて、前記第1特定遊技状態（通常確変大当たり）に続いて前記第2遊技状態（通常確変状態）が発生させる第1の状態とするか、又は前記第1特定遊技状態と比較して少量の遊技媒体を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態（突然確変大当たり）に続いて前記第2遊技状態（突然確変状態）が発生させる第2の状態とするかの抽選を少なくとも行い、該抽選結果に応じた遊技状態とするための制御を行う遊技機での遊技に関連して発生する遊技関連情報を管理するものであり、本発明に係る遊技用システム1は、図1に示すように、該遊技機であるパチンコ機10と、前記遊技用管理装置である該台端末30及びホールコンピュータ50と、からなるものである。このパチンコ機10から台端末30に対しては、特定遊技状態が発生した旨を示す情報として、第1の状態における第1特定遊技状態及び第2の状態における第2特定遊技状態共に同一の信号入力部に同形態の信号が入力されると共に、第2遊技状態が発生した旨を示す信号として、第1の状態における第2遊技状態及び第2の状態における第2遊技状態共に同一の信号入力部に同形態の信号が入力され、台端末30及びホールコンピュータ50は、このような場合にも、第1の状態と第2の状態とを区別してそれぞれの発生回数を集計・出力することができることを特徴とするものである。

【0106】

なお、以下においては、前記第1遊技状態が、前記抽選において次の第1特定遊技状態が発生する確率が低い非確率変動状態（非確変状態）であり、前記第2遊技状態が、前記抽選において次の第1特定遊技状態が発生する確率が向上する確率変動状態（確変状態）であり、前記パチンコ機10が、予め定められた開始条件（前記抽選条件に相当）が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示手段（ここでは第1可変表示手段及び第2可変表示手段の2つの可変表示手段）を備え、該可変表示手段による識別情報の表示結果が予め定められた特定の識別情報（大当たり図柄）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり状態）に制御され、前記表示結果が予め定められた第1の特別の識別情報（通常確変図柄）となったときに前記第1の状態が発生し、該表示結果が予め定められた第2の特別の識別情報（突然確変図柄）となったときに前記第2の状態が発生するものである例について説明する。

【0107】

ここでパチンコ機10は、遊技場内の遊技島2に配置されており、該遊技島2に設けられる台端末30、及び遊技場内の所定箇所（例えば管理事務所等）に設けられる中継コンピュータ40を介して、遊技場内の所定箇所（例えば管理事務所等）に設けられるホールコンピュータ50と通信可能に接続されている。このパチンコ機10は、台番号によって個々に識別可能とされており、この図1に示す例では、遊技島2の一面において左端から右端に向けて1番台～10番台（ただし4番台と9番台は欠番）のパチンコ機10が設けられ、該1番台～10番台と並行して遊技島2の背面において左端から右端に向けて11番台～20番台（ただし14番台と19番台は欠番）のパチンコ機10が設けられている。

【0108】

また台端末30は、台端末番号によって個々に識別可能とされており、この図1に示す例では、台番号が1番～5番である4台のパチンコ機10に対応して、台端末番号が101番である台端末30が設けられており、以下同様にして、6番～10番のパチンコ機10に対応する102番の台端末30と、11番～15番のパチンコ機10に対応する103番の台端末30と、16番～20番のパチンコ機10に対応する104番の台端末30とが設けられている。

## 【0109】

この台端末30は、4台のパチンコ機10の各々に接続可能な4つの接続端子A、B、C、Dを備えており、例えば101番の台端末30では、接続端子Aに1番のパチンコ機10が接続され、接続端子Bの2番のパチンコ機10が接続され、接続端子Cに3番のパチンコ機10が接続され、接続端子Dに5番のパチンコ機10が接続されている。これらパチンコ機10の台番号と、台端末30の台端末番号及び接続端子との対応関係は、後述する図7に示すように、ホールコンピュータ50のハードディスク53における台番号DBで記憶されている。

## 【0110】

従って、後述する図3に示すように、あるパチンコ機10から出力された後述する各種の信号が、対応する台端末30の接続端子に入力され、該入力された信号に基づいて集計された集計値が、該台端末30の台端末番号及び接続端子名と共に、所定のタイミング（例えば1分間毎）で、中継コンピュータ40を介してホールコンピュータ50に送信されることにより、該ホールコンピュータ50は、当該台端末番号及び接続端子名によって、いずれの台番号のパチンコ機10について集計された集計値が送信されてきたかを特定可能であり、該特定した台番号のパチンコ機10毎に、該送信されてきた集計値に基づいて、後述する各種の遊技関連情報の集計や算出が行われる。

## 【0111】

ここで本発明に係る遊技用管理装置及び遊技用システム1には、図5（a）（b）に示すように、特定遊技状態期間特定情報（大当たり1信号）に基づいて特定遊技状態期間を特定し、該特定遊技状態期間が閾値時間以上であるか否かによって第1の状態と第2の状態とを認識する第1の認識手法を行うものと、図5（a'）（b'）に示すように、特定遊技状態期間特定情報の受信に応じて計時を開始し、計時時間が閾値時間になった時点において特定遊技状態期間特定情報を受信中であるか否かによって第1の状態と第2の状態とを認識する第2の認識手法を行うものとが含まれる。以下においては、まず第1の認識手法を行うものについて説明し、次に第2の認識手法を行うものについて第1の認識手法を行うものと異なる点についてのみ説明し、さらに変形例について説明する。

## 【0112】

[ 1. 第1の認識手法を行う遊技用管理装置及び遊技用システム1 ]

まず、第1の認識手法を行う遊技用システム1の構成要素であるパチンコ機10と台端末30とホールコンピュータ50について説明する。

## 【0113】

パチンコ機10は前記遊技機の一例であって、図2に示すように、遊技球であるパチンコ玉を遊技領域11に打ち込むことにより遊技が行われ、打ち込まれた遊技球が入賞する第1始動入賞領域（第1始動入賞口12A）と、打ち込まれた遊技球が第1始動入賞口12Aに入賞することにより第1始動条件が成立した後に第1開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（第1特別図柄）を可変表示する第1可変表示手段（第1特別図柄可変表示装置15A）と、打ち込まれた遊技球が入賞する第2始動入賞領域（第2始動入賞口12B）と、打ち込まれた遊技球が第2始動入賞口12Bに入賞することにより第2始動条件が成立した後に第2開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（第2特別図柄）を可変表示する第2可変表示手段（第2特別図柄可変表示装置15B）と、を遊技領域11に備えると共に、第1特別図柄可変表示装置15Aによる第1特別図柄の可変表示の表示結果又は第2特別図柄可変表示装置15Bによる第2特別図柄の可変表示の表示結果が予め定められた特定の識別情報（大当たり図柄）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり状態）に制御される。ここで複数種類の識別情報は、例えば0～9の10個の数字であり、特定の識別情報は、例えば1～8の8個の数字である。

## 【0114】

ここで第1始動条件は、打ち込まれた遊技球が第1始動入賞口12Aに入賞して第1始動入賞スイッチ13Aにより検出されたときに、保留されている有効始動入賞数が予め定

められた上限（例えば4個）を超えていないことを条件として成立し、当該入賞が有効始動入賞となる。なお保留されている有効始動入賞数が上限を超えているときには、第1始動条件は成立せず、当該入賞が無効入賞となる。また第1開始条件は、大当たり状態に制御されておらず、第1特別図柄可変表示装置15Aによる可変表示が終了していることを条件として成立する。同様に、第2始動条件は、打ち込まれた遊技球が第2始動入賞口12Bに入賞して第2始動入賞スイッチ13Bにより検出されたときに、保留されている有効始動入賞数が予め定められた上限（例えば4個）を超えていないことを条件として成立し、当該入賞が有効始動入賞となる。なお保留されている有効始動入賞数が上限を超えているときには、第2始動条件は成立せず、当該入賞が無効入賞となる。また第2開始条件は、大当たり状態に制御されておらず、第2特別図柄可変表示装置15Bによる可変表示が終了していることを条件として成立する。

【0115】

またパチンコ機10は、予め定められた条件が成立したことに応じて、次の大当たり状態が発生する確率が向上する確率変動状態に制御されるものである。ここで予め定められた条件は、前述の如く、第1特別図柄可変表示装置15Aによる第1特別図柄の可変表示の表示結果又は第2特別図柄可変表示装置15Bによる第2特別図柄の可変表示の表示結果が、予め定められた第1の特別の識別情報（通常確変図柄）又は第2の特別の識別情報（突然確変図柄）となったときに成立する。そして前述の如く、表示結果が第1の特別の識別情報になると、多量のパチンコ玉を遊技者が獲得可能な遊技状態である第1特定遊技状態（この状態を「通常確変大当たり」と称する。）に制御されると共に、該第1特定遊技状態に続いて確変状態（この状態を「通常確変状態」と称する。）に制御される第1の状態が発生する。ここで第1の特別の識別情報は、例えば「3」及び「7」である。また該表示結果が第2の特別の識別情報になると、少量のパチンコ玉を遊技者が獲得可能な遊技状態である第2特定遊技状態（この状態を「突然確変大当たり」と称する。）に制御されると共に、該第2特定遊技状態に続いて確変状態（この状態を「突然確変状態」と称する。）に制御される第2の状態が発生する。ここで第2の特別の識別情報は、例えば「1」及び「5」である。なお該表示結果が、予め定められた第3の識別情報（非確変図柄）になると、前記第1特定遊技状態（この状態を「非確変大当たり」と称する。）に制御される第3の状態が発生するが、確変状態には制御されない。ここで第3の識別情報は、前記特定の識別情報（ここでは1～8の8個の数字）のうちの前記第1の特別の識別情報及び第2の特別の識別情報以外のものであり、ここでは「2」、「4」、「6」、及び「8」である。

【0116】

本例では、前記第1特定遊技状態（通常確変大当たり及び非確変大当たり）が発生すると、後述する開閉板17a、17bが比較的長い期間（例えば後述する15ラウンド）開放されるように制御されることにより、遊技球が第1大入賞口17A、第2大入賞口17Bに入賞しやすくなり、結果として多量のパチンコ玉を遊技者が獲得可能となる。また本例では、前記第2特定遊技状態（突然確変大当たり）が発生すると、後述する開閉板17a、17bが前記第1特定遊技状態と比較して短い期間（例えば後述する0.5秒×2ラウンド）開放されるように制御されるが、前記第1特定遊技状態と比較して遊技球が第1大入賞口17A、第2大入賞口17Bに入賞しにくいいため、結果として第1特定遊技状態と比較して少量のパチンコ玉を遊技者が獲得可能な遊技状態となる。

【0117】

さらにパチンコ機10は、第1始動入賞口12A又は第2始動入賞口12Bの少なくとも一方（ここでは第2始動入賞口12B）に、遊技球が入賞しやすい状態と入賞しにくい状態とに切り替えられる可変入賞球装置22を備え、予め定められた条件が成立したことに応じて、該可変入賞球装置22が遊技球が入賞しやすい状態となる頻度が向上する特別遊技状態に制御されるものである。ここで予め定められた条件は、確変状態中において発生した非確変大当たりが終了したときに成立して、いわゆる時短状態に制御される。また予め定められた条件は、前記確変状態となったときにも成立する。この特別遊技状態（即ち

時短状態及び確変状態)になると、可変入賞球装置22に設けられた一対の開閉板22aが開放される回数及び時間が多くなることにより、第2始動入賞口12Bに遊技球が入賞しやすい状態となる頻度が向上する。

【0118】

このパチンコ機10の前面には、遊技領域11が形成されている。この遊技領域11における左側には、上から順に、第1特別図柄可変表示装置15A、第1始動条件保留個数表示ランプ14A、第1飾り図柄可変表示装置16A、第1始動入賞口12A、及び第1大入賞口17Aが備えられている。また遊技領域11における右側には、上から順に、第2特別図柄可変表示装置15B、第2始動条件保留個数表示ランプ14B、第2飾り図柄可変表示装置16B、普通図柄可変表示装置21、普通図柄始動条件保留個数表示ランプ20、可変入賞球装置22が設けられた第2始動入賞口12B、及び第2大入賞口17Bが備えられている。さらに遊技領域11における第2飾り図柄可変表示装置16Bの左側には、普通図柄始動通過口19が備えられている。なお遊技領域11に備えられる各構成要素の配置は、図示のものには限定されない。

【0119】

またパチンコ機10の内部には、第1始動入賞口12Aに入賞した遊技球を検出する第1始動入賞スイッチ13Aと、第2始動入賞口12Bに入賞した遊技球を検出する第2始動入賞スイッチ13Bと、第1大入賞口17Aに入賞した遊技球を検出する第1大入賞スイッチ18Aと、第2大入賞口17Bに入賞した遊技球を検出する第2大入賞スイッチ18Bと、普通図柄始動通過口19を通過した遊技球を検出する普通図柄始動通過スイッチ19aと、パチンコ機10における遊技状態の制御を行う遊技制御基板23と、パチンコ機10での遊技に関連して発生する各種の信号を前記台端末30に対して出力する信号出力基板24と、が設けられており、これらの各構成要素は図3に示すように接続されている。

【0120】

なおパチンコ機10の背後における遊技島2には、当該パチンコ機10の遊技領域11に打ち込まれた遊技球が導かれるアウトタンク(図示外)が設けられている。このアウトタンクには、遊技領域11に打ち込まれ、いずれの入賞口にも入賞せずに遊技領域11の下部に設けられたアウト口からパチンコ機10の背後に導かれた遊技球と、いずれかの入賞口に入賞してパチンコ機10の背後に導かれた遊技球とが集められるように構成されている。このアウトタンクには、当該アウトタンクに導かれた遊技球の数、即ち遊技領域11に打ち込まれた遊技球の数である打込球数を計数する打込球カウンタ25(図3を参照)が付設されている。この打込球カウンタ25からは、10個の打込球数が計数される毎に、該打込球数を特定可能な打込情報、及び遊技機での遊技に使用された遊技媒体の数である使用遊技媒体数を特定可能な使用情報として、1パルスの打込信号が出力される。この打込球カウンタ25から出力された打込信号は、前記台端末30における当該打込球カウンタ25が対応するパチンコ機10と共通の接続端子に入力される。

【0121】

第1始動入賞口12Aは第1始動入賞領域の一例であって、遊技領域11に打ち込まれた遊技球が入賞する開口であり、該入賞した遊技球が第1始動入賞スイッチ13Aで検出されることにより、第1始動条件が成立する。ここで成立した第1始動条件は、遊技制御基板23において記憶されて保留され、該記憶されて保留されている第1始動条件の保留個数(いわゆる保留球数)が、第1始動条件保留個数表示ランプ14Aに表示される。ここで第1始動条件の保留個数には上限(例えば4個)が設けられており、該上限を超えて遊技球が第1始動入賞口12Aに入賞しても第1始動条件は成立せず、当該入賞は第1特別図柄可変表示装置15Aの可変表示に使用されない無効入賞となる。なお第1始動入賞口12Aに遊技球が入賞すると、予め定められた個数の遊技球が賞球として遊技者に付与されるが、該賞球は無効入賞であっても付与される。

【0122】

第1始動条件保留個数表示ランプ14Aは、前記第1始動条件の保留個数、換言すれば

第1特別図柄可変表示装置15Aの可変表示に使用される有効始動入賞の数を記憶するものであり、前記上限に対応した4つのLEDを有する。この第1始動条件保留個数表示ランプ14Aにおいては、前記有効始動入賞がある毎に、点灯状態とするLEDの数が1つ増加する。そして該有効始動入賞が使用されて、第1特別図柄可変表示装置15A及び第1飾り図柄可変表示装置16Aの可変表示が開始される毎に、点灯状態とするLEDの数が1つ減少する（即ち1つのLEDが消灯される）。

【0123】

第2始動入賞口12Bは第2始動入賞領域の一例であって、遊技領域11に打ち込まれた遊技球が入賞する開口であり、該入賞した遊技球が第2始動入賞スイッチ13Bで検出されることにより、第2始動条件が成立する。ここで成立した第2始動条件は、遊技制御基板23において記憶されて保留され、該記憶されて保留されている第2始動条件の保留個数（いわゆる保留球数）が、第2始動条件保留個数表示ランプ14Bに表示される。ここで第2始動条件の保留個数にも上限（例えば4個）が設けられており、該上限を超えて遊技球が第2始動入賞口12Bに入賞しても第2始動条件は成立せず、当該入賞は第2特別図柄可変表示装置15Bの可変表示に使用されない無効入賞となる。なお第2始動入賞口12Bに遊技球が入賞すると、予め定められた個数の遊技球が賞球として遊技者に付与されるが、該賞球は無効入賞であっても付与される。

【0124】

第2始動条件保留個数表示ランプ14Bは、前記第2始動条件の保留個数、換言すれば第2特別図柄可変表示装置15Bの可変表示に使用される有効始動入賞の数を記憶するものであり、前記上限に対応した4つのLEDを有する。この第2始動条件保留個数表示ランプ14Bにおいては、前記有効始動入賞がある毎に、点灯状態とするLEDの数が1つ増加する。そして該有効始動入賞が使用されて、第2特別図柄可変表示装置15B及び第2飾り図柄可変表示装置16Bの可変表示が開始される毎に、点灯状態とするLEDの数が1つ減少する（即ち1つのLEDが消灯される）。

【0125】

第1特別図柄可変表示装置15Aは第1可変表示手段の一例であって、遊技領域11に打ち込まれた遊技球が第1始動入賞口12Aに入賞することにより第1始動条件が成立した後に第1開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報である第1特別図柄を可変表示するものである。ここで第1開始条件とは、前述の如く、第1特別図柄可変表示装置15Aにおける可変表示及び後述する特定遊技状態である大当たり状態が終了していることである。従って、第1特別図柄可変表示装置15Aにおける可変表示が行われている最中や、大当たり状態の最中には、第1開始条件は成立せず、当該第1特別図柄可変表示装置15Aにおける可変表示は開始されない。この第1特別図柄可変表示装置15Aは、例えば1つの7セグメント表示器によって構成されており、前記第1開始条件が成立すると、前記保留されている第1始動条件が1つ使用されることにより可変表示が開始され、所定時間経過後に該可変表示が停止する。

【0126】

第1飾り図柄可変表示装置16Aは、各々が識別可能な複数種類の識別情報である飾り図柄を可変表示するものであり、前記第1特別図柄可変表示装置15Aと連動して可変表示が行われることにより、遊技者に興趣を抱かせるような演出が行われる。この第1飾り図柄可変表示装置16Aには、例えば「左」、「中」、「右」の3つの可変表示部（図柄表示エリア）があり、各々の可変表示部において飾り図柄が可変表示される。

【0127】

第2特別図柄可変表示装置15Bは第2可変表示手段の一例であって、遊技領域11に打ち込まれた遊技球が第2始動入賞口12Bに入賞することにより第2始動条件が成立した後に第2開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報である第2特別図柄を可変表示するものである。ここで第2開始条件とは、前述の如く、第2特別図柄可変表示装置15Bにおける可変表示及び後述する特定遊技状態である大当たり状態が終了していることである。従って、第2特別図柄可変表示装置15Bにおける可変

表示が行われている最中や、大当たり状態の最中には、第2開始条件は成立せず、当該第2特別図柄可変表示装置15Bにおける可変表示は開始されない。この第2特別図柄可変表示装置15Bは、例えば1つの7セグメント表示器によって構成されており、前記第2開始条件が成立すると、前記保留されている第2始動条件が1つ使用されることにより可変表示が開始され、所定時間経過後に該可変表示が停止する。

【0128】

第2飾り図柄可変表示装置16Bは、各々が識別可能な複数種類の識別情報である飾り図柄を可変表示するものであり、前記第2特別図柄可変表示装置15Bと連動して可変表示が行われることにより、遊技者に興趣を抱かせるような演出が行われる。この第2飾り図柄可変表示装置16Bには、例えば「左」、「中」、「右」の3つの可変表示部（図柄表示エリア）があり、各々の可変表示部において飾り図柄が可変表示される。

【0129】

大入賞口17A及び大入賞口17Bは、第1特別図柄可変表示装置15Aによる第1特別図柄の可変表示の表示結果又は第2特別図柄可変表示装置15Bによる第2特別図柄の可変表示の表示結果が予め定められた特定の識別情報となって、遊技者にとって有利な特定遊技状態である大当たり状態に制御されるときに、各々に対応して設けられたソレノイドが励磁されることにより、各々に対応して設けられた開閉板17a又は開閉板17bが開成状態となることにより、遊技領域11に打ち込まれた遊技球が入賞する開口である。これら大入賞口17A又は大入賞口17Bに入賞した遊技球は、各々に対応して設けられた第1大入賞スイッチ18A又は第2大入賞スイッチ18Bにより検出される。そして大入賞スイッチ18Aにより遊技球が検出されると、該遊技球の検出を示す1パルスの第1大入賞信号が、信号出力基板24から出力される。また大入賞スイッチ18Bにより遊技球が検出されると、該遊技球の検出を示す1パルスの第2大入賞信号が、信号出力基板24から出力される。

【0130】

これら開閉板17a及び開閉板17bは、前記通常確変大当たり及び前記非確変大当たりでは、開成されてから所定時間（例えば30秒間）が経過したこと又は所定個数（例えば10個）の遊技球が入賞したことにより一旦閉成されて1ラウンドが終了し、所定ラウンド数（例えば15ラウンド）が経過するまで開閉が繰り返され、また前記突然確変大当たりでは、開成されてから所定時間（例えば0.5秒間）が経過したことにより一旦閉成されて1ラウンドが終了し、所定ラウンド数（例えば2ラウンド）が経過するまで開閉が繰り返される。即ち、突然確変大当たりは、通常確変大当たり及び非確変大当たりと比較して、短い期間（開閉時間が短く、かつラウンド数も少ない）である。従って、突然確変大当たり中は、大入賞口への入賞数のばらつきが大きくなるため、該大入賞口への入賞に応じて付与される払出球数のばらつきも大きくなり、該払出球数に基づいて算出される差球数のばらつきも大きくなる。なお開閉板17a及び開閉板17bの開閉動作は、予め定められたパターンに従って行われる。このパターンとしては、いずれか一方の開閉板が前記所定ラウンド数の開閉を繰り返す態様には限られず、例えば開放される開閉板がラウンド毎に入れ替わるような態様であっても良い。

【0131】

普通図柄始動通過口19は、遊技領域11に打ち込まれた遊技球が通過する貫通孔であり、該通過した遊技球が普通図柄始動通過スイッチ19aで検出されることにより、普通図柄可変表示装置21の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、左右のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に右側のランプが点灯すれば当たりとなる。そして、普通図柄可変表示装置21における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置22が所定回数、所定時間だけ開状態になる。普通図柄可変表示装置21の近傍には、普通図柄始動通過口19に入った入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄始動条件保留個数表示ランプ20が設けられている。普通図柄始動通過口19への入賞がある毎に、普通図柄始動条件保留個数表示ランプ20は点灯するLEDを1増や



す。そして、普通図柄可変表示装置 2 1 の可変表示が開始される毎に、点灯する L E D を 1 減らす。

【0132】

可変入賞球装置 2 2 は、前述の如く、2 つの始動入賞領域の少なくとも一方（ここでは第 2 始動入賞口 1 2 B）に備えられ、遊技球が入賞しやすい状態と入賞しにくい状態とに切り替えられるものである。この可変入賞球装置 2 2 では、第 2 始動入賞口 1 2 B の左右に一对の開閉板 2 2 a が設けられており、該一对の開閉板 2 2 a が直立している状態が前記入賞しにくい状態であり、該一对の開閉板 2 2 a が傾動して略水平になった開状態が前記入賞しやすい状態である。このパチンコ機 1 0 においては、予め定められた条件が成立したことに応じて、前記入賞しやすい状態となる頻度が向上する特別遊技状態に制御される。

【0133】

ここで予め定められた条件とは、前述の如く確変状態又は時短状態が発生することであり、この条件が成立すると、前記普通図柄可変表示装置 2 1 において可変表示が行われる時間が短縮されることにより当りになる機会（即ち開状態になる機会）が増加すると共に、当該開状態で維持される時間が延長されることによって、前記入賞しやすい状態となる頻度が向上する。

【0134】

このパチンコ機 1 0 においては、以下のようにして遊技が行われる。まず打球発射装置から発射された遊技球は、打球ルールを通して遊技領域 1 1 に入り、その後、遊技領域 1 1 を下りてくる。この遊技球が第 1 始動入賞口 1 2 A に入り第 1 始動入賞スイッチ 1 3 A で検出されると、図柄の可変表示を開始できる状態であれば、第 1 特別図柄可変表示装置 1 5 A において特別図柄が可変表示を始めると共に、第 1 飾り図柄可変表示装置 1 6 A において飾り図柄が可変表示を始める。図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 1 特別図柄可変表示装置 1 5 A での特別図柄（第 1 特別図柄）の可変表示の保留記憶である始動入賞記憶数を 1 増やす。

【0135】

また遊技球が第 2 始動入賞口 1 2 B に入り第 2 始動入賞スイッチ 1 3 B で検出されると、図柄の可変表示を開始できる状態であれば、第 2 特別図柄可変表示装置 1 5 B において特別図柄が可変表示を始めるとともに、第 2 飾り図柄可変表示装置 1 6 B において飾り図柄が可変表示を始める。図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 2 特別図柄可変表示装置 1 5 B での特別図柄（第 2 特別図柄）の可変表示の保留記憶である始動入賞記憶数を 1 増やす。

【0136】

第 1 特別図柄可変表示装置 1 5 A における第 1 特別図柄の可変表示又は第 2 特別図柄可変表示装置 1 5 B における第 2 特別図柄の可変表示は、それぞれ、一定時間が経過したときに停止する。この停止時における特別図柄の可変表示の表示結果は、後述する遊技制御基板 2 3 の C P U により決定される。具体的には、まず C P U に設けられた大当り乱数カウンタ（例えば 0 ～ 6 3 0）から 1 つの乱数が取得され、該取得された乱数が予め定められた大当り乱数（例えば 7、及び 3 7 7）に合致するか否か（即ち大当り状態を発生させるか否か）の判断が行われる。ここで大当り乱数に合致しない場合（即ちはずれの場合）には、特別図柄の可変表示の表示結果がはずれ図柄（例えば「0」又は「9」）になり、第 1 飾り図柄可変表示装置 1 6 A における飾り図柄の可変表示又は第 2 飾り図柄可変表示装置 1 6 B における飾り図柄の可変表示は、左中右それぞれが揃っていない図柄で停止して「はずれ」を示唆する。一方、大当り乱数に合致する場合（即ち大当り状態を発生させる場合）には、C P U に設けられた特別図柄乱数カウンタ（例えば 1 ～ 8）から 1 つの乱数が取得され、該取得された乱数が特別図柄の可変表示の表示結果として表示される。

【0137】

ここで特別図柄の可変表示の表示結果が前記第 1 の特別の識別情報（通常確変図柄）である「3」又は「7」になると、第 1 飾り図柄可変表示装置 1 6 A における飾り図柄の可

変表示又は第2飾り図柄可変表示装置16Bにおける飾り図柄の可変表示が、左中右それぞれが同一の通常確変図柄で停止して「通常確変大当たり」を示唆し、前述の如く、15ラウンドの大当たり状態（通常確変大当たり）に制御される。そして大当たり状態の終了後に、確変状態に制御される。

【0138】

また特別図柄の可変表示の表示結果が前記第2の特別の識別情報（突然確変図柄）である「1」又は「5」になると、第1飾り図柄可変表示装置16Aにおける飾り図柄の可変表示又は第2飾り図柄可変表示装置16Bにおける飾り図柄の可変表示が、「1, 2, 3」, 「3, 9, 4」等の予め定められたチャンス目と称される図柄で停止して「突然確変大当たり」を示唆し、0.5秒×2ラウンドの短い期間の間、大当たり状態（突然確変大当たり）に制御される。そして大当たり状態の終了後に、確変状態に制御される。

【0139】

また特別図柄の可変表示の表示結果が前記第3の識別情報（非確変図柄）である「2」, 「4」, 「6」, 又は「8」になると、第1飾り図柄可変表示装置16Aにおける飾り図柄の可変表示又は第2飾り図柄可変表示装置16Bにおける飾り図柄の可変表示は、左中右それぞれが同一の非確変図柄で停止して、「非確変大当たり」を示唆し、前述の如く、15ラウンドの大当たり状態（非確変大当たり）に制御される。なお大当たり状態が終了しても、確変状態には制御されない。

【0140】

なお遊技球が普通図柄始動通過口19に入賞すると、普通図柄可変表示装置21において普通図柄が可変表示される状態になる。また、普通図柄可変表示装置21における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置22が所定時間だけ開状態になる。また、このパチンコ機10は、いわゆるハーフスペック機と称されるものであり、確変状態中において発生した確変状態とならない大当たり状態が終了したときに、前記短状態に制御される。

【0141】

図3は、パチンコ機10における回路構成の一例を示すブロック図である。遊技制御基板23は、プログラムに従ってパチンコ機10を制御する基本回路（遊技制御用マイクロコンピュータ）を備え、第1始動入賞スイッチ13A、第2始動入賞スイッチ13B、第1始動条件保留個数表示ランプ14A、第2始動条件保留個数表示ランプ14B、第1特別図柄可変表示装置15A、第2特別図柄可変表示装置15B、第1飾り図柄可変表示装置16A、第2飾り図柄可変表示装置16B、第1大入賞口17A内のソレノイド、第2大入賞口17B内のソレノイド、第1大入賞スイッチ18A、第2大入賞スイッチ18B、普通図柄始動通過スイッチ19a、普通図柄始動条件保留個数表示ランプ20、普通図柄可変表示装置21、可変入賞球装置22のソレノイド、及び信号出力基板24と接続されている。また、図示しないが、遊技制御基板23には、遊技球の払出を制御する払出制御基板と、該払出制御基板からの信号を受信して遊技球を払い出す球払出装置も接続されている。さらに、遊技制御基板23からの演出制御コマンドを受信して、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）に、LCDを用いた第1飾り図柄可変表示装置16A、第2飾り図柄可変表示装置16Bの表示制御を行わせる演出制御基板も接続されている。

【0142】

なお、遊技制御基板23には、第1始動入賞スイッチ13A及び第2始動入賞スイッチ13B、第1大入賞スイッチ18A及び第2大入賞スイッチ18B、ならびに普通図柄始動通過スイッチ19aからの信号を基本回路に与える入力ドライバ回路と、可変入賞球装置22を開閉するソレノイド、開閉板20a、20bを開閉するソレノイド、及び大入賞口内の経路を切り換えるためのソレノイドを基本回路からの指令に従って駆動するソレノイド回路とが搭載されている。

【0143】

遊技制御用マイクロコンピュータで実現される基本回路は、ゲーム制御（遊技制御）用のプログラム等を記憶するROM、ワークメモリとして使用されるRAM、プログラムに

従って制御動作を行うCPUおよびI/Oポート部を含む。この実施の形態では、ROMおよびRAMはCPUに内蔵されている。すなわち、CPUは、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータは、少なくともRAMが内蔵されていればよく、ROMおよびI/Oポート部は外付けであっても内蔵されていてもよい。なお、CPUはROMに格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御基板23が制御を行うということは、具体的には、CPUがプログラムに従って処理を実行することである。

【0144】

本例では、遊技制御基板23に搭載されているCPUは、第1特別図柄可変表示装置15A及び第2特別図柄可変表示装置15Bの2つの特別図柄可変表示装置と、第1始動条件保留個数表示ランプ14A及び第2始動条件保留個数表示ランプ14Bの2つの始動条件保留個数表示ランプと、普通図柄可変表示装置21と、普通図柄始動条件保留個数表示ランプ20との表示制御を行う。また、演出制御基板に搭載されている演出制御用CPUは、遊技制御基板23からの演出制御コマンドにもとづいて、第1飾り図柄可変表示装置16A及び第2飾り図柄可変表示装置16Bの2つの図柄可変表示装置を制御して、第1飾り図柄可変表示装置16A、第2飾り図柄可変表示装置16Bにて飾り図柄の表示制御を行う。

【0145】

本例では、第1特別図柄可変表示装置15A、第2特別図柄可変表示装置15Bは、それぞれ、7セグメント表示器によって構成され、セグメント表示を行う。特別図柄は、例えば「0」～「9」の10個の数字が用いられる。そして変動表示が終了したときの停止図柄が「0」又は「9」のはずれ図柄のときは「はずれ」を意味し、停止図柄が「3」又は「7」の通常確変図柄のときは「通常確変大当り」を意味し、停止図柄が「1」又は「5」の突然確変図柄のときは「突然確変大当り」を意味し、停止図柄が「2」、「4」、「6」、又は「8」の非確変図柄のときは「非確変大当り」を意味する。

【0146】

また、本例では、第1特別図柄可変表示装置15A及び第2特別図柄可変表示装置15Bの2つの特別図柄可変表示装置と、普通図柄始動条件保留個数表示ランプ20とがLEDによって構成されている。また、普通図柄可変表示装置21がランプによって構成され、第1飾り図柄可変表示装置16A、第2飾り図柄可変表示装置16Bの2つの飾り図柄可変表示装置がLCDによって構成されている。飾り図柄は、例えば左中右の3図柄によって表示され、左中右それぞれの図柄には例えば「0」～「9」の10個の数字が用いられる。そして、飾り図柄は、前述の如く、停止図柄が左中右それぞれが同一の通常確変図柄である場合には「通常確変大当り」を示唆していることを意味し、停止図柄が前記チャンス目である場合には「突然確変大当り」を示唆していることを意味し、停止図柄が左中右それぞれが同一の非確変図柄である場合には「非確変大当り」を示唆していることを意味し、これら以外の揃っていない停止図柄である場合には「はずれ」を示唆していることを意味する。なお、第1飾り図柄可変表示装置16A、第2飾り図柄可変表示装置16Bによる表示演出を、キャラクタなどの識別情報により行うようにしてもよい。例えば、キャラクタにより表示演出を行う場合には、野球選手を登場させてホームランを打った様子を表示することにより、大当りを示唆するようにすることなどが考えられる。

【0147】

本例では、遊技領域11の左側に設けられている電気部品（第1始動入賞口12A、第1特別図柄可変表示装置15A、第1飾り図柄可変表示装置16A、第1始動条件保留個数表示ランプ14A、開閉板20a）と、遊技領域11の右側に設けられている電気部品（第2始動入賞口12B、第2特別図柄可変表示装置15B、第2飾り図柄可変表示装置16B、第2始動条件保留個数表示ランプ14B、開閉板20b、普通図柄始動条件保留個数表示ランプ20、普通図柄可変表示装置21、普通図柄始動通過口19）とがそれぞれ対応している。

【0148】

すなわち、第1始動入賞口12Aに遊技球が入賞すると、第1特別図柄可変表示装置15Aでの第1特別図柄の可変表示中でなければ、第1特別図柄可変表示装置15Aにて第1特別図柄の可変表示が開始されるとともに、第1飾り図柄可変表示装置16Aにて第1飾り図柄（第1飾り図柄可変表示装置16Aで可変表示される飾り図柄）の可変表示が開始される。一方、第1特別図柄可変表示装置15Aにて第1特別図柄の可変表示中であれば、保留記憶の上限数でない場合には第1始動条件保留個数表示ランプ14Aの点灯数を1増やす。そして、第1特別図柄の可変表示結果が大当たり表示結果であれば、大当たり遊技状態に移行して開閉板20aが開閉される。

【0149】

同様に、第2始動入賞口12Bに遊技球が入賞すると、第2特別図柄可変表示装置15Bでの第2特別図柄の可変表示中でなければ、第2特別図柄可変表示装置15Bにて第2特別図柄の可変表示が開始されるとともに、第2飾り図柄可変表示装置16Bにて第2飾り図柄（第2飾り図柄可変表示装置16Bで可変表示される飾り図柄）の可変表示が開始される。一方、第2特別図柄可変表示装置15Bにて第2特別図柄の可変表示中であれば、保留記憶の上限数でない場合には第2始動条件保留個数表示ランプ14Bの点灯数を1増やす。そして、第2特別図柄の可変表示結果が大当たり表示結果であれば、大当たり遊技状態に移行して開閉板20bが開閉される。

【0150】

図3に示すように、信号出力基板24は第1始動入賞情報送信手段の一例であって、第1始動入賞口12Aに入賞した遊技球の数である第1始動入賞数を特定可能な第1始動入賞情報を、遊技用管理装置の一部を構成する台端末30に対して送信するものであり、ここでは第1始動入賞スイッチ13Aにより遊技球が検出される毎に、該第1始動入賞情報として、1パルスの第1始動入賞信号が出力される。また信号出力基板24は第2始動入賞情報送信手段の一例であって、第2始動入賞口12Bに入賞した遊技球の数である第2始動入賞数を特定可能な第2始動入賞情報を、遊技用管理装置の一部を構成する台端末30に対して送信するものであり、ここでは第2始動入賞スイッチ13Bにより遊技球が検出される毎に、該第2始動入賞情報として、1パルスの第2始動入賞信号が出力される。

【0151】

また信号出力基板24は第1可変表示回数情報送信手段の一例であって、第1特別図柄可変表示装置15Aによる第1特別図柄の可変表示回数である第1可変表示回数を特定可能な第1可変表示回数情報を、遊技用管理装置の一部を構成する台端末30に対して送信するものであり、ここでは第1特別図柄可変表示装置15Aによる可変表示が停止して第1特別図柄が確定したときに、該第1可変表示回数情報として、1パルスの第1特別図柄確定信号が出力される。また信号出力基板24は第2可変表示回数情報送信手段の一例であって、第2特別図柄可変表示装置15Bによる第2特別図柄の可変表示回数である第2可変表示回数を特定可能な第2可変表示回数情報を、遊技用管理装置の一部を構成する台端末30に対して送信するものであり、ここでは第2特別図柄可変表示装置15Bによる可変表示が停止して第2特別図柄が確定したときに、該第2可変表示回数情報として、1パルスの第2特別図柄確定信号が出力される。

【0152】

また信号出力基板24は特定遊技状態発生情報送信手段の一例であって、特定遊技状態（大当たり状態）が発生した旨を示す特定遊技状態発生情報を、遊技用管理装置の一部を構成する台端末30に対して送信するものであり、ここでは図4に示すように、該特定遊技状態発生情報として、大当たり状態の間において継続的な大当たり1信号が出力される。つまり大当たり1信号は、通常確変大当たり、突然確変大当たり、及び非確変大当たりのいずれの大当たりにおいても、同一の信号線（同一の信号出力部）を介して送信される同形態の状態信号で、出力期間のみ異なる信号である。なお大当たり1信号は、第1特定遊技状態（通常確変大当たり及び非確変大当たり）又は第2特定遊技状態（突然確変大当たり）の発生から終了までの期間である特定遊技状態期間を特定するための特定遊技状態期間特定情報でもある。また特定遊技状態発生情報送信手段として機能する信号出力基板24は、第1特別図柄可変

表示装置 1 5 A による可変表示の表示結果が特定の識別情報（大当り図柄）となったことに基づく特定遊技状態である第 1 特別図柄特定遊技状態（第 1 特別図柄大当り状態）が発生した旨を特定するための第 1 特別図柄特定遊技状態発生情報と、第 2 特別図柄可変表示装置 1 5 B による可変表示の表示結果が特定の識別情報（大当り図柄）となったことに基づく特定遊技状態である第 2 特別図柄特定遊技状態（第 2 特別図柄大当り状態）が発生した旨を特定するための第 2 特別図柄特定遊技状態発生情報とを、遊技用管理装置の一部を構成する台端末 3 0 に対して送信するものであるが、ここでは該第 1 特別図柄特定遊技状態発生情報及び第 2 特別図柄特定遊技状態発生情報として、大当り状態が発生した旨を示し、当該情報のみでは第 1 特別図柄大当り状態が発生したのか第 2 特別図柄大当り状態が発生したのかを識別不能な前記大当り 1 信号を送信する。

【0153】

また信号出力基板 2 4 は、特別遊技状態情報送信手段の一例であって、前記特別遊技状態（即ち時短状態及び確変状態）であることを特定可能な特別遊技状態情報を、遊技用管理装置の一部を構成する台端末 3 0 に対して送信するものと共に、確率変動状態情報送信手段の一例でもあって、前記確率変動状態であることを特定可能な確率変動状態情報を、遊技用管理装置の一部を構成する台端末 3 0 に対して送信するものである。ここでは図 4 に示すように、該特別遊技状態情報及び確率変動状態情報として、大当り状態の間において大当り 1 信号が出力され、大当り状態、確変状態、及び時短状態の間において継続的な大当り 2 信号が出力され、時短状態の間において継続的な大当り 3 信号が出力される。また大当り 1 信号及び大当り 3 信号が出力されていない状態における大当り 2 信号は、第 2 遊技状態（確率変動状態）の発生を特定するための第 2 遊技状態発生情報（確率変動状態発生情報）でもある。つまり大当り 1 信号及び大当り 3 信号が出力されていない状態における大当り 2 信号は、通常確変状態及び突然確変状態のいずれの確率変動状態においても、同一の信号線（同一の信号出力部）を介して送信される同形態の状態信号である。

【0154】

また信号出力基板 2 4 は付与情報送信手段の一例であって、パチンコ機 1 0 での遊技の結果として遊技者に付与された遊技媒体の数である付与遊技媒体数を特定可能な付与情報を、遊技用管理装置の一部を構成する台端末 3 0 に対して送信するものである。ここでは 1 0 個のパチンコ玉が賞球として払い出される毎に、該払い出されたパチンコ玉の数である払出球数を特定可能な前記付与情報として、1 パルスの払出信号が出力される。

【0155】

なお上記信号以外にも、信号出力基板 2 4 から台端末 3 0 に対しては、第 1 大入賞口 1 7 A に入賞した遊技球の数である第 1 大入賞数を特定可能な第 1 大入賞信号、第 2 大入賞口 1 7 B に入賞した遊技球の数である第 2 大入賞数を特定可能な第 2 大入賞信号、普通図柄可変表示装置 2 1 による識別情報の可変表示回数を特定可能な普通図柄確定信号、及び可変入賞球装置 2 2 の作動回数を特定可能な役物回数信号等も送信される。

【0156】

台端末 3 0 は遊技用管理装置の一部を構成するコンピュータであり、パチンコ機 1 0 から送信されてくる信号を受信し、該受信した信号に基づいて遊技関連情報を集計し、該集計した遊技関連情報の集計値をホールコンピュータ 5 0 に対して送信するものである。

【0157】

まず台端末 3 0 は打込情報受信手段の一例であって、前記打込球カウンタ 2 5 から送信されてくる前記打込情報である打込信号を受信するものである。また台端末 3 0 は使用情報受信手段の一例であって、前記打込球カウンタ 2 5 から送信されてくる前記使用情報である打込信号を受信するものである。また台端末 3 0 は付与情報受信手段の一例であって、パチンコ機 1 0 の信号出力基板 2 4 から送信されてくる前記付与情報である払出信号を受信するものである。また台端末 3 0 は第 1 始動入賞情報受信手段の一例であって、パチンコ機 1 0 の信号出力基板 2 4 から送信されてくる前記第 1 始動入賞情報である第 1 始動入賞信号を受信するものである。また台端末 3 0 は第 2 始動入賞情報受信手段の一例であ

って、パチンコ機10の信号出力基板24から送信されてくる前記第2始動入賞情報である第2始動入賞信号を受信するものである。また台端末30は第1可変表示回数情報受信手段の一例であって、パチンコ機10の信号出力基板24から送信されてくる前記第1可変表示回数情報である第1特別図柄確定信号を受信するものである。また台端末30は第2可変表示回数情報受信手段の一例であって、パチンコ機10の信号出力基板24から送信されてくる前記第2可変表示回数情報である第2特別図柄確定信号を受信するものである。

【0158】

また台端末30は特定遊技状態発生情報受信手段の一例であって、パチンコ機10の信号出力基板24から送信されてくる前記特定遊技状態発生情報である大当たり1信号を受信するものである。また台端末30は特定遊技状態期間特定情報受信手段の一例であって、パチンコ機10の信号出力基板24から送信されてくる前記特定遊技状態期間特定情報である大当たり1信号を受信するものである。また台端末30は、特別遊技状態情報受信手段の一例であって、パチンコ機10の信号出力基板24から送信されてくる前記特別遊技状態情報である大当たり2信号及び大当たり3信号を受信するものである。また台端末30は確率変動状態情報受信手段の一例であって、パチンコ機10の信号出力基板24から送信されてくる前記確率変動状態情報である大当たり2信号を受信するものである。さらに台端末30は第2遊技状態発生情報受信手段の一例であって、パチンコ機10の信号出力基板24から送信されてくる前記第2遊技状態発生情報（確率変動状態発生情報）である、大当たり1信号及び大当たり3信号が出力されていない状態における大当たり2信号を受信するものである。なお台端末30は、パチンコ機10の信号出力基板24から送信されてくる第1大入賞信号、第2大入賞信号、普通図柄確定信号、及び役物回数信号等も受信する。

【0159】

また台端末30は第1特別図柄特定遊技状態発生認識手段の一例であって、前記第1可変表示回数情報受信手段により第1可変表示回数情報（第1特別図柄確定信号）を受信した後に前記第2可変表示回数情報受信手段により第2可変表示回数情報（第2特別図柄確定信号）を受信することなく前記特定遊技状態発生情報受信手段により特定遊技状態発生情報（大当たり1信号）を受信したことに基づいて、当該大当たり1信号の送信元であるパチンコ機10において第1特別図柄特定遊技状態（第1特別図柄大当たり状態）が発生したと認識するものである。また台端末30は第2特別図柄特定遊技状態発生認識手段の一例であって、前記第2可変表示回数情報受信手段により第2可変表示回数情報（第2特別図柄確定信号）を受信した後に前記第1可変表示回数情報受信手段により第1可変表示回数情報（第1特別図柄確定信号）を受信することなく前記特定遊技状態発生情報受信手段により特定遊技状態発生情報（大当たり1信号）を受信したことに基づいて、当該大当たり1信号の送信元であるパチンコ機10において第2特別図柄特定遊技状態（第2特別図柄大当たり状態）が発生したと認識するものである。

【0160】

具体的には、図4の\*1に示すように、第1特別図柄確定信号を受信した後に第2特別図柄確定信号を受信することなく大当たり信号1を受信したことに基づいて、第1特別図柄大当たり状態が発生したと認識する。また図4の\*2に示すように、第2特別図柄確定信号を受信した後に第1特別図柄確定信号を受信することなく大当たり信号1を受信したことに基づいて、第2特別図柄大当たり状態が発生したと認識する。このようにして第1特別図柄大当たり状態や第2特別図柄大当たり状態が発生したと認識されるので、第1特別図柄可変表示装置15Aによる第1特別図柄大当たり状態の発生と第2特別図柄可変表示装置15Bによる第2特別図柄大当たり状態の発生の各々に対応した情報がパチンコ機10から送信されない場合であっても、各特別図柄可変表示装置による大当たり状態の発生を確実に区別して、ホールコンピュータ50において後述する平均TSの算出を行うことができる。なお図4では、図示の便宜上、前記大当たり状態の発生の認識に関わる第1特別図柄確定信号及び第2特別図柄確定信号以外の第1特別図柄確定信号及び第2特別図柄確定信号の入力は省略してある。

## 【0161】

また台端末30では、上述した大当り1信号、大当り2信号、及び大当り3信号が受信されることにより、大当り1信号と大当り2信号とを受信している間は大当り状態中であると認識され、大当り2信号のみを受信している間は確変状態中であると認識され、大当り2信号と大当り3信号とを受信している間は時短状態中であると認識される。そして台端末30では、以下に説明する遊技関連情報の集計が、各状態で区別されて行われる。なお、以下においては、確変状態を「確変中」と称し、該確変状態でない通常状態を「低確中」と称し、時短状態を「時短中」と称する。

## 【0162】

まず台端末30は打込球数集計手段の一例であって、前記打込情報受信手段により受信した打込情報である打込信号に基づいて、遊技領域11に打ち込まれた遊技球の数である打込球数を各パチンコ機10毎に集計するものである。具体的には、10個の打込球数が計数される毎に1パルスの打込信号が出力されることに基づいて、「大当り1信号の受信を除く期間の打込信号の受信数×10」の式で算出される値が打込球数として集計される。また打込球数集計手段では、大当り1信号、大当り2信号、及び大当り3信号の受信が無い期間における打込球数が、時短中を除く低確中打込球数（即ち前記特別遊技状態以外の状態における打込球数）として集計されると共に、大当り2信号の受信期間から大当り1信号の受信期間を除いた期間における打込球数が、時短中を含む確変中打込球数（即ち前記特別遊技状態における打込球数）として集計される。即ち打込球数の集計が、特別遊技状態（確変状態及び時短状態）と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。

## 【0163】

また台端末30は第1始動入賞数集計手段の一例であって、前記第1始動入賞情報受信手段により受信した第1始動入賞情報である第1始動入賞信号に基づいて、第1始動入賞口12Aに入賞した遊技球の数である第1始動入賞数を各パチンコ機10毎に集計するものである。具体的には、該第1始動入賞信号の受信数が第1始動入賞数として集計される。また第1始動入賞数集計手段では、大当り1信号、大当り2信号、及び大当り3信号の受信が無い期間における第1始動入賞数が、時短中を除く低確中第1始動入賞数（即ち前記特別遊技状態以外の状態における第1始動入賞数）として集計されると共に、大当り2信号の受信期間から大当り1信号の受信期間を除いた期間における第1始動入賞数が、時短中を含む確変中第1始動入賞数（即ち前記特別遊技状態における第1始動入賞数）として集計される。即ち第1始動入賞数の集計が、特別遊技状態（確変状態及び時短状態）と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。

## 【0164】

また台端末30は第2始動入賞数集計手段の一例であって、前記第2始動入賞情報受信手段により受信した第2始動入賞情報である第2始動入賞信号に基づいて、第2始動入賞口12Bに入賞した遊技球の数である第2始動入賞数を各パチンコ機10毎に集計するものである。具体的には、該第2始動入賞信号の受信数が第2始動入賞数として集計される。また第2始動入賞数集計手段では、大当り1信号、大当り2信号、及び大当り3信号の受信が無い期間における第2始動入賞数が、時短中を除く低確中第2始動入賞数（即ち前記特別遊技状態以外の状態における第2始動入賞数）として集計されると共に、大当り2信号の受信期間から大当り1信号の受信期間を除いた期間における第2始動入賞数が、時短中を含む確変中第2始動入賞数（即ち前記特別遊技状態における第2始動入賞数）として集計される。即ち第2始動入賞数の集計が、特別遊技状態（確変状態及び時短状態）と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。

## 【0165】

また台端末30は第1可変表示回数集計手段の一例であって、前記第1可変表示回数情報受信手段により受信した第1可変表示回数情報である第1特別図柄確定信号に基づいて、第1特別図柄可変表示装置15Aによる第1特別図柄の可変表示回数である第1可変表示回数を各パチンコ機10毎に集計するものである。具体的には、該第1特別図柄確定信号の受信数が第1可変表示回数として集計される。また第1可変表示回数集計手段では、

大当たり1信号、大当たり2信号、及び大当たり3信号の受信が無い期間における第1可変表示回数が、時短中を除く低確中第1可変表示回数（即ち前記特別遊技状態以外の状態における第1可変表示回数）として集計されると共に、大当たり2信号の受信期間から大当たり1信号の受信期間を除いた期間における第1可変表示回数が、時短中を含む確変中第1可変表示回数（即ち前記特別遊技状態における第1可変表示回数）として集計される。即ち第1可変表示回数の集計が、特別遊技状態（確変状態及び時短状態）と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。さらに第1可変表示回数集計手段では、大当たり1信号、大当たり2信号、及び大当たり3信号の受信が無い期間並びに大当たり信号3の受信期間における第1可変表示回数が、時短中を含む低確中第1可変表示回数（即ち確変状態以外の状態における第1可変表示回数）として集計されると共に、大当たり2信号の受信期間から大当たり信号3の受信期間を除いた期間における第1可変表示回数が、時短中を除く確変中第1可変表示回数（即ち確変状態における第1可変表示回数）として集計される。即ち第1可変表示回数の集計が、確変状態と該確変状態以外の状態とで区別して行われる。

【0166】

また台端末30は第2可変表示回数集計手段の一例であって、前記第2可変表示回数情報受信手段により受信した第2可変表示回数情報である第2特別図柄確定信号に基づいて、第2特別図柄可変表示装置15Bによる第2特別図柄の可変表示回数である第2可変表示回数を各パチンコ機10毎に集計するものである。具体的には、該第2特別図柄確定信号の受信数が第2可変表示回数として集計される。また第2可変表示回数集計手段では、大当たり1信号、大当たり2信号、及び大当たり3信号の受信が無い期間における第2可変表示回数が、時短中を除く低確中第2可変表示回数（即ち前記特別遊技状態以外の状態における第2可変表示回数）として集計されると共に、大当たり2信号の受信期間から大当たり1信号の受信期間を除いた期間における第2可変表示回数が、時短中を含む確変中第2可変表示回数（即ち前記特別遊技状態における第2可変表示回数）として集計される。即ち第2可変表示回数の集計が、特別遊技状態（確変状態及び時短状態）と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。さらに第2可変表示回数集計手段では、大当たり1信号、大当たり2信号、及び大当たり3信号の受信が無い期間並びに大当たり信号3の受信期間における第2可変表示回数が、時短中を含む低確中第2可変表示回数（即ち確変状態以外の状態における第2可変表示回数）として集計されると共に、大当たり2信号の受信期間から大当たり信号3の受信期間を除いた期間における第2可変表示回数が、時短中を除く確変中第2可変表示回数（即ち確変状態における第2可変表示回数）として集計される。即ち第2可変表示回数の集計が、確変状態と該確変状態以外の状態とで区別して行われる。

【0167】

また台端末30は第1特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段の一例であって、前記特定遊技状態発生情報受信手段により受信した第1特別図柄特定遊技状態発生情報に基づいて、第1特別図柄特定遊技状態である第1特別図柄大当たり状態の発生回数を各パチンコ機10毎に集計するものであり、ここでは前記第1特別図柄特定遊技状態発生認識手段（図4を参照）により第1特別図柄大当たり状態が発生したと認識されたことに基づいて、第1特別図柄大当たり回数が集計される。また第1特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段では、大当たり2信号を受信していないとき又は大当たり3信号を受信しているときに大当たり1信号を受信したことに基づいて、第1特別図柄通常大当たり回数が集計されると共に、大当たり2信号を受信しておりかつ大当たり3信号を受信していないときに大当たり1信号を受信したことに基づいて、第1特別図柄確変大当たり回数が集計される。これにより、第1特別図柄大当たり回数の集計が、確変状態と該確変状態以外の状態とで区別して行われる。

【0168】

また台端末30は第2特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段の一例であって、前記特定遊技状態発生情報受信手段により受信した第2特別図柄特定遊技状態発生情報に基づいて、第2特別図柄特定遊技状態である第2特別図柄大当たり状態の発生回数を各パチンコ機10毎に集計するものであり、ここでは前記第2特別図柄特定遊技状態発生認識手段（図4を参照）により第2特別図柄大当たり状態が発生したと認識されたことに基づいて、第2



特別図柄大当たり回数が集計される。また第2特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段では、大当たり2信号を受信していないとき又は大当たり3信号を受信しているときに大当たり1信号を受信したことに基づいて、第2特別図柄通常大当たり回数が集計されると共に、大当たり2信号を受信しておりかつ大当たり3信号を受信していないときに大当たり1信号を受信したことに基づいて、第2特別図柄確変大当たり回数が集計される。これにより、第2特別図柄大当たり回数の集計が、確変状態と該確変状態以外の状態とで区別して行われる。

【0169】

また台端末30は特定遊技状態発生回数集計手段の一例であって、前記特定遊技状態発生情報受信手段により受信した特定遊技状態発生情報に基づいて、特定遊技状態である大当たり状態の発生回数を各パチンコ機10毎に集計するものである。具体的には、大当たり1信号を受信したことに基づいて、全大当たり回数が集計される。また特定遊技状態発生回数集計手段では、「第1特別図柄通常大当たり回数+第2特別図柄通常大当たり回数」の式で通常大当たり回数が集計されると共に、「第1特別図柄確変大当たり回数+第2特別図柄確変大当たり回数」の式で確変大当たり回数が集計される。これにより、全大当たり回数の集計が、確変状態と該確変状態以外の状態とで区別して行われる。

【0170】

また台端末30は閾値時間設定手段の一例であって、第1特定遊技状態（通常確変大当たり及び非確変大当たり）の特定遊技状態期間よりも短く、かつ第2特定遊技状態（突然確変大当たり）の特定遊技状態期間よりも長い閾値時間を設定するものである。この実施例では、通常確変大当たり及び非確変大当たりの特定遊技状態期間は15ラウンドであり、該特定遊技状態期間は数秒程度では消化されない一方、突然確変大当たりの特定遊技状態期間は0.5秒×2ラウンドであり、該特定遊技状態期間の期間は数秒程度で消化されることから、閾値時間としては例えば5秒を設定すれば良い。この閾値時間は、ホールコンピュータ50において設定され、各台端末30に対して配信されて設定される。

【0171】

次に図5を参照して、特定遊技状態期間特定手段、特定遊技状態期間判定手段、第1状態発生認識手段、及び第2状態発生認識手段として機能する台端末30について説明する。

【0172】

まず台端末30は特定遊技状態期間特定手段の一例であって、前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により受信した特定遊技状態期間特定情報（大当たり1信号）に基づいて、特定遊技状態期間を特定するものである。具体的には、図5（a）（b）に示すように、特定遊技状態期間特定情報である大当たり1信号は、大当たり状態の間において継続的に出力される状態信号、即ち大当たり状態の発生で立ち上がると共に大当たり状態の終了で立ち下がる信号であるため、該大当たり1信号の立ち上がりから立ち下がりまでの期間、即ち図5（a）に示す例ではT10～T11の期間、図5（b）に示す例ではT20～T21の期間が、特定遊技状態期間として特定される。

【0173】

また台端末30は特定遊技状態期間判定手段の一例であって、前記特定遊技状態期間特定手段により特定された特定遊技状態期間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間以上であるか否かを判定するものである。具体的には、図5（a）（b）に示すようにして特定された特定遊技状態期間、即ちT10～T11の期間、又はT20～T21の期間が、設定された閾値時間である5秒以上であるか否かが判定される。

【0174】

また台端末30は第1状態発生認識手段の一例であって、前記特定遊技状態判定手段により特定遊技状態期間が閾値時間（5秒）以上であると判定され、かつ該特定遊技状態期間後又は該特定遊技状態期間中において前記第2遊技状態発生情報受信手段により第2遊技状態発生情報（大当たり1信号及び大当たり3信号が出力されていない状態における大当たり2信号）を受信したことに基づいて、前記第1の状態が発生したと認識するものである。具体的には、図5（a）に示すように、前記特定された特定遊技状態期間であるT10～

T 1 1 の期間が、前記設定された閾値時間である 5 秒以上であり、かつ特定遊技状態期間後（ここでは大当たり 1 信号が立ち下がった T 1 1 の時点）において、大当たり 2 信号を受信している（即ち大当たり 2 信号が立ち下がっていない）と共に大当たり 3 信号を受信していないことに基づいて、第 1 の状態が発生したと認識される。

【0175】

また台端末 3 0 は第 2 状態発生認識手段の一例であって、少なくとも前記特定遊技状態判定手段により特定遊技状態期間が閾値時間（5 秒）以上でないと判定されたことに基づいて、前記第 2 の状態が発生したと認識するものであり、ここでは前記特定遊技状態判定手段により特定遊技状態期間が閾値時間（5 秒）以上でないと判定され、かつ該特定遊技状態期間後又は該特定遊技状態期間中において前記第 2 遊技状態発生情報受信手段により第 2 遊技状態発生情報（大当たり 1 信号及び大当たり 3 信号が出力されていない状態における大当たり 2 信号）を受信したことに基づいて、前記第 2 の状態が発生したと認識する。具体的には、図 5（b）に示すように、前記特定された特定遊技状態期間である T 2 0 ～ T 2 1 の期間が、前記設定された閾値時間である 5 秒未満であり、かつ特定遊技状態期間後（即ち大当たり 1 信号が立ち下がった T 2 1 の時点）において、大当たり 2 信号を受信している（即ち大当たり 2 信号が立ち下がっていない）と共に大当たり 3 信号を受信していないことに基づいて、第 2 の状態が発生したと認識される。

【0176】

次に図 6 を参照して、特定遊技状態発生履歴集計手段、特定遊技状態種別特定手段、第 2 特別図柄特定遊技状態特定手段、及び特定遊技状態発生回数集計手段として機能する台端末 3 0 について説明する。

【0177】

まず台端末 3 0 は特定遊技状態発生履歴集計手段の一例であって、前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により受信した特定遊技状態期間特定情報（大当たり 1 信号）に基づいて、第 1 特定遊技状態（通常確変大当たり及び非確変大当たり）及び／又は第 2 特定遊技状態（突然確変大当たり）の発生履歴（以下単に「大当たり発生履歴」という。）を集計するものである。具体的には、図 6 に示すように、特定遊技状態期間特定情報である大当たり 1 信号を受信したときに、該受信した時刻が発生時刻として記録されると共に、該発生時刻と対応づけて、大当たり 1 信号の受信数が大当たり回数として記録されることにより、これら発生時刻及び大当たり回数が大当たり発生履歴として集計される。なお、これら発生時刻及び大当たり回数と対応付けて、後述する状態種別、大当たり種別、大当たり中打込球数、及び大当たり中払出球数も集計される。

【0178】

また台端末 3 0 は特定遊技状態種別特定手段の一例であって、前記特定遊技状態発生履歴集計手段により集計された発生履歴に含まれる第 1 特定遊技状態（通常確変大当たり及び非確変大当たり）及び／又は第 2 特定遊技状態（突然確変大当たり）の各々が、前記第 1 状態発生認識手段により発生が認識された第 1 の状態における第 2 遊技状態（通常確変状態）中に発生した第 1 特定遊技状態又は第 2 特定遊技状態であるか、前記第 2 状態発生認識手段により発生が認識された第 2 の状態における第 2 遊技状態（突然確変状態）中に発生した第 1 特定遊技状態又は第 2 特定遊技状態であるかを特定するものである。

【0179】

具体的には、図 5（a）に示すように、前記第 1 状態発生認識手段により第 1 の状態が発生されたと認識された場合に、通常確変状態中（即ち T 1 1 以降）に発生した大当たり状態については、該大当たり状態が通常確変状態中に発生した大当たり状態（即ち通常確変状態中の大当たり）であると特定する。そして図 6 に示すように、該大当たり状態の発生時刻及び大当たり回数と対応付けて、状態種別として二重丸（◎）印を記録する。

【0180】

また図 5（b）に示すように、前記第 2 状態発生認識手段により第 2 の状態が発生されたと認識された場合に、突然確変状態中（即ち T 2 1 以降）に発生した大当たり状態については、該大当たり状態が突然確変状態中に発生した大当たり状態（即ち突然確変状態中の大

り)であると特定する。そして図6に示すように、該大当り状態の発生時刻及び大当り回数と対応付けて、状態種別として白星(☆)印を記録する。

【0181】

なお上記以外の大当り状態、即ち通常確変状態中以外及び突然確変状態中以外に発生した大当り状態については、図6に示すように、該大当り状態の発生時刻及び大当り回数と対応付けて、状態種別として逆三角(▽)印を記録する。

【0182】

また台端末30は第2特定遊技状態特定手段の一例であって、前記第2状態発生認識手段により発生が認識された第2の状態における第2特定遊技状態(突然確変大当り)を特定するものである。具体的には、図5(b)に示すように、T21の時点において前記第2状態発生認識手段により第2の状態の発生が認識された場合に、該T21の時点で終了した大当り状態を突然確変大当りと特定する。そして図6に示すように、該大当り状態の発生時刻及び大当り回数と対応付けて、大当り種別として「突然確変大当り」を記録する。なお図5(a)に示すように、T11の時点において前記第1状態発生認識手段により第1の状態の発生が認識された場合には、該T11の時点で終了した大当り状態を通常確変大当りと特定する。そして図6に示すように、該大当り状態の発生時刻及び大当り回数と対応付けて、大当り種別として「通常確変大当り」を記録する。またT11の時点において前記第1状態発生認識手段により第1の状態の発生が認識されなかった場合(即ち大当り2信号の立ち下がりが出検された場合)には、該T11の時点で終了した大当り状態を非確変大当りと特定する。そして図6に示すように、該大当り状態の発生時刻及び大当り回数と対応付けて、大当り種別として「非確変大当り」を記録する。

【0183】

また台端末30は第1特定遊技状態発生履歴集計手段の一例であって、前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により受信した特定遊技状態期間特定情報(大当り1信号)に基づいて、前記第2遊技状態特定手段により特定された第2特定遊技状態(突然確変大当り)を除外して第1特定遊技状態(大当り状態)の発生履歴を集計するものである。具体的には、図6に示す大当り発生履歴から、図示しないが、突然確変大当りを除外した大当り発生履歴を集計する。ここで集計された大当り発生履歴が、ホールコンピュータ50に対して送信されて記憶され、ホールコンピュータ50においては、該大当り発生履歴に基づいて、後述する図16(b)や図17(b)に示すように、突然確変大当りを除外した大当り発生履歴が出力される。

【0184】

さらに台端末30は特定遊技状態発生回数集計手段の一例であって、前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により受信した特定遊技状態期間特定情報(大当り1信号)に基づいて、第1特定遊技状態(通常確変大当り及び非確変大当り)の発生回数と第2特定遊技状態(突然確変大当り)の発生回数との合算値である特定遊技状態発生回数(大当り回数)を集計するものである。具体的には、前述の如く、図6に示す大当り発生履歴における大当り回数は、大当り1信号の受信に基づいて記録されているので、大当り回数の記録欄で最後に記録されている数字(ここでは17回)が、大当り回数として集計される。

【0185】

また台端末30においては、前記使用情報受信手段により受信した使用情報である打込信号に基づいて、各大当り状態における使用遊技媒体数である大当り中打込球数が集計される。具体的には、10個の打込球数が計数される毎に1パルスの打込信号が出力されることに基いて、「大当り1信号の受信中の期間の打込信号の受信数×10」の式で算出される値が大当り中打込球数として集計される。ここで集計された大当り中打込球数は、図6に示すように、各大当り状態の発生時刻及び大当り回数と対応付けて、大当り中打込球数の記録欄に記録される。同様に、台端末30においては、前記付与情報受信手段により受信した付与情報である払出信号に基づいて、各大当り状態における付与遊技媒体数である大当り中払出球数が集計される。具体的には、10個の払出球数が計数される毎に1パルスの払出信号が出力されることに基いて、「大当り1信号の受信中の期間の払出信

号の受信数×10」の式で算出される値が大当り中払出球数として集計される。ここで集計された大当り中払出球数は、図6に示すように、各大当り状態の発生時刻及び大当り回数と対応付けて、大当り中払出球数の記録欄に記録される。

【0186】

さらに台端末30においては、図6に示すように、突然確変大当りを除いて、大当り回数、大当り中打込球数、及び大当り中払出球数の合計値が集計される。具体的には、大当り種別として「突然確変大当り」と記録されている大当り状態（ここでは3回目の大当り及び5回目の大当り）を除いて、大当り回数の合計値（ここでは15回）、大当り中打込球数の合計値（ここでは4000個）、及び大当り中払出球数の合計値（ここでは32000個）が集計される。

【0187】

なお台端末30においては、第1大入賞信号の受信数が第1大入賞数として集計され、第2大入賞信号の受信数が第2大入賞数として集計される。以上に説明した各遊技関連情報の集計値や大当り発生履歴は、前述の如く、台端末番号及び接続端子名と共に、ホールコンピュータ50に対して送信される。

【0188】

ホールコンピュータ50は台端末30と共に遊技用管理装置を構成するものであり、中継コンピュータ40を介して台端末30と通信可能であり、台端末30から送信されてくる遊技関連情報の集計値をさらに集計し、該集計した遊技関連情報に基づいて遊技関連情報の算出を行うことにより、パチンコ機10での遊技に関連して発生する遊技関連情報を複数のパチンコ機10について管理するものである。このホールコンピュータ50は、図3に示すように接続される通信部51、制御部52、ハードディスク53、入力装置54、及びディスプレイ55等を備えるコンピュータである。

【0189】

通信部51は、中継コンピュータ40を介して台端末30と通信可能に接続されており、該台端末30から台端末番号及び接続端子名と共に送信されてくる遊技関連情報の集計値を受信するものである。

【0190】

制御部52は、CPU、RAM、ROM等を備え、ハードディスク53に記憶されている処理プログラムがRAMを作業領域としてCPUで実行されることにより、ホールコンピュータ50に備えられる各構成要素の動作を制御して各種の処理を行うものである。

【0191】

この制御部52は遊技機種別設定手段の一例であって、前記管理している各遊技機が、2つの始動入賞領域と2つの可変表示手段を備える前記パチンコ機10であるか、又は、該パチンコ機10以外の遊技機であるかを設定するものであり、ここでは各遊技機から第1始動入賞口12Aへの遊技球の入賞に応じて発生する情報及び第2始動入賞口12Bへの遊技球の入賞に応じて発生する情報を受信したこと、及び／又は、各遊技機から第1特別図柄可変表示装置15Aによる第1特別図柄の可変表示に関連して発生する情報及び第2特別図柄可変表示装置15Bによる第2特別図柄の可変表示に関連して発生する情報を受信したことに基づいて、当該遊技機が前記パチンコ機10であると自動的に設定する。

【0192】

具体的には、ホールコンピュータ50においては、まず管理している遊技機が第1種（いわゆるデジパチ）、第2種（いわゆる羽根もの）、又は第3種（いわゆる権利もの）のいずれであるかを予め設定しておき、第1種であると設定された遊技機について、前記遊技機種別設定手段による設定を行う。ここで第1始動入賞口12Aへの遊技球の入賞に応じて発生する情報として、台端末30から第1始動入賞数の集計値を受信すると共に、第2始動入賞口12Bへの遊技球の入賞に応じて発生する情報として、台端末30から第2始動入賞数の集計値を受信した場合や、同じく第1始動入賞口12Aへの遊技球の入賞に応じて発生する情報として、台端末30から第1可変表示回数の集計値を受信すると共に、第2始動入賞口12Bへの遊技球の入賞に応じて発生する情報として、台端末30から

第2可変表示回数の集計値を受信した場合や、第1特別図柄可変表示装置15Aによる第1特別図柄の可変表示に関連して発生する情報として、台端末30から第1可変表示回数の集計値を受信すると共に、第2特別図柄可変表示装置15Bによる第2特別図柄の可変表示に関連して発生する情報として、台端末30から第2可変表示回数の集計値を受信した場合には、当該遊技機が前記パチンコ機10であるとして、タイプ1（即ち2つの特別図柄可変表示装置を備える遊技機である旨）と設定し、これら対になる2つの信号のうちの一方のみしか受信しない場合には、当該遊技機が前記パチンコ機10でないとして、タイプ2（即ち1つの特別図柄可変表示装置を備える遊技機である旨）と設定する。

【0193】

この設定は、次に説明する図7に示すように、ハードディスク53の台番号DBにおいて、各遊技機の台番号と対応付けて記憶され、該設定に基づいて、後述する遊技関連情報の集計や算出が行われる。具体的には、タイプ1と設定された遊技機については、前記対になる2つの信号に基づいて、後述する図9～図11に示すように、第1始動入賞数の集計及び第2始動入賞数の集計や、第1ベースの算出及び第2ベースの算出や、第1スタート割合の算出及び第2スタート割合の算出や、全体平均TSの算出等を含む遊技関連情報の集計や算出が行われるので、2つの特別図柄可変表示装置を備えるパチンコ機10と、該パチンコ機10以外の遊技機とが混在している場合であっても、各遊技機に適した集計・算出結果を提供できる。また前記対になる2つの信号の受信状況に応じて、遊技機種別設定手段により遊技機種別が自動的に設定されるので、遊技場関係者による遊技機種別の設定の手間が省ける。またタイプ2と設定された遊技機については、従来と同様に、1つの始動入賞領域への入賞や1つの可変表示手段による特別図柄の可変表示に関する遊技関連情報の集計や算出が行われる。なお第1種以外の第2種や第3種の遊技機についても、該遊技機から送信されてくる各種別の遊技機に特有の信号の受信に基づいて、遊技機種別が自動的に設定されるようにしても良い。

【0194】

なお制御部52が行う遊技関連情報の集計や演算については、図9～図11を参照して後述する。記憶装置であるハードディスク53には、図7に示す台番号DBが記憶されている。この台番号DBでは、前記台端末30の台端末番号及び接続端子名と、該接続端子に接続されるパチンコ機10の台番号とが、対応付けて記憶されている。また各パチンコ機10の台番号と対応付けて、当該パチンコ機10について予め設定されている遊技機種別（第1種～第3種）が記憶されていると共に、第1種の遊技機については、前記遊技機種別設定手段により設定されたタイプが記憶されている。さらに各パチンコ機10の台番号と対応付けて、当該パチンコ機10について制御部52により算出された各種の遊技関連情報、即ち後述する図9～図11に示す各集計項目の値が記憶されている。また記憶装置であるハードディスク53には、台端末30から送信されてきた前記図6に示す大当たり発生履歴が各パチンコ機10毎に記憶されている。

【0195】

入力装置54は各種の入力を受け付けるためのものであり、例えばキーボード及びマウスである。ディスプレイ55は各種の情報を表示するためのものであり、例えば液晶表示器である。これら入力装置54及びディスプレイ55は、第1始動入賞付与遊技球数設定手段の一例であって、第1始動入賞口12Aへの入賞に応じて付与される遊技球の数である第1始動入賞付与遊技球数（賞球数）を設定するものであると共に、第2始動入賞付与遊技球数設定手段の一例であって、第2始動入賞口12Bへの入賞に応じて付与される遊技球の数である第2始動入賞付与遊技球数（賞球数）を設定するものである。

【0196】

具体的には、ホールコンピュータ50において、遊技場の係員の操作により、賞球数設定モードが実行されると、図8（a）に示す賞球数設定画面がディスプレイ55に表示される。この賞球数設定画面においては、第1始動入賞口12Aへの入賞に応じて付与される賞球数を設定するためのコンボボックスと、第2始動入賞口12Bへの入賞に応じて付与される賞球数を設定するためのコンボボックスが表示される。ここで遊技場の係員が入

力装置54を操作することにより、コンボボックスに表示される賞球数の中から、第1始動入賞口12Aへの入賞に応じて付与される賞球数（ここでは4個）を選択すると共に、第2始動入賞口12Bへの入賞に応じて付与される賞球数（ここでは4個）を選択して、「設定保存」ボタンを操作すると、該選択された内容で賞球数が設定される。なお図8（a）に示す賞球数の設定は、遊技機の機種毎に行うことが可能である。

【0197】

また入力装置54及びディスプレイ55は始動入賞比率範囲設定手段の一例であって、制御部52により後述するようにして算出される始動入賞比率が正常であるか否かを判定するための所定範囲を設定するものであり、ここでは該所定範囲として報知基準値が設定される。具体的には、ホールコンピュータ50において、遊技場の係員の操作により、報知基準値設定モードが実行されると、図8（b）に示す報知基準値設定画面がディスプレイ55に表示される。この報知基準値設定画面においては、前記図7に示す台番号DBにおいてタイプ1と設定されているパチンコ機10の台番号が表示されると共に、各パチンコ機10について設定する報知基準値を入力するための入力欄が表示される。この実施例では、第1始動入賞口12Aの入賞比率に対する範囲を設定するように構成されている。ここで遊技場の係員が入力装置54を操作することにより、入力欄に所望の報知基準値を入力すると共に、該入力した報知基準値「以上」又は「以下」で報知する旨をコンボボックスにより選択して、「設定保存」ボタンを操作すると、該入力及び選択された内容で報知基準値が設定される。

【0198】

なおディスプレイ55は、制御部52により集計・算出された遊技関連情報や大当たり発生履歴を出力する出力手段として機能するものであるが、これについては図12～図17を参照して後述する。またディスプレイ55は、信号受信異常報知手段として機能するものであるが、これについては図18（a）を参照して後述する。さらにディスプレイ55は、始動入賞比率異常報知手段として機能するものであるが、これについては図18（b）を参照して後述する。

【0199】

ここで制御部52が行う遊技関連情報の集計や演算について、図9～図11を参照して説明する。

【0200】

まず制御部52は打込球数集計手段の一例であって、前記打込情報受信手段により受信した打込情報である打込信号に基づいて、遊技領域11に打ち込まれた遊技球の数である打込球数を各パチンコ機10毎に集計するものである。具体的には、台端末30から送信されてくる打込球数の集計値を加算更新することにより、打込球数が集計される。ここで台端末30から送信されてくる打込球数の集計値は、前述の如く、打込情報受信手段として機能する台端末30により受信した打込情報である打込信号に基づいて、打込球数集計手段として機能する台端末30により、「大当たり1信号の受信中を除く期間の打込信号の受信数×10」の式で算出された値である。従って、この打込球数集計手段として機能する制御部52においても、前記打込情報受信手段により受信した打込情報である打込信号に基づいて、図9の項目No.1に示すように、「大当たり1信号の受信中を除く期間の打込信号の受信数×10」の式で算出される値が、打込球数として集計されたことになる。また打込球数集計手段では、台端末30から送信されてくる時短中を除く低確中打込球数の集計値を加算更新することにより、時短中を除く低確中打込球数（即ち前記特別遊技状態以外の状態における打込球数）が集計されると共に、台端末30から送信されてくる時短中を含む確変中打込球数の集計値を加算更新することにより、時短中を含む確変中打込球数（即ち前記特別遊技状態における打込球数）が集計される。即ち打込球数の集計が、特別遊技状態（確変状態及び時短状態）と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。この打込球数集計手段による集計結果は、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶される。

【0201】

次に制御部52は第1始動入賞数集計手段の一例であって、前記第1始動入賞情報受信手段により受信した第1始動入賞情報である第1始動入賞信号に基づいて、第1始動入賞口12Aに入賞した遊技球の数である第1始動入賞数を各パチンコ機10毎に集計するものである。具体的には、台端末30から送信されてくる第1始動入賞数の集計値を加算更新することにより、第1始動入賞数が集計される。ここで台端末30から送信されてくる第1始動入賞数の集計値は、前述の如く、第1始動入賞情報受信手段として機能する台端末30により受信した第1始動入賞情報である第1始動入賞信号に基づいて、第1始動入賞数集計手段として機能する台端末30により、該第1始動入賞信号の受信数が集計された値である。従って、この第1始動入賞数集計手段として機能する制御部52においても、前記第1始動入賞情報受信手段により受信した第1始動入賞情報である第1始動入賞信号に基づいて、図9の項目No.2に示すように、該第1始動入賞信号の受信数が、第1始動入賞数として集計されたことになる。また第1始動入賞数集計手段では、台端末30から送信されてくる時短中を除く低確中第1始動入賞数の集計値を加算更新することにより、時短中を除く低確中第1始動入賞数（即ち前記特別遊技状態以外の状態における第1始動入賞数）が集計されると共に、台端末30から送信されてくる時短中を含む確変中第1始動入賞数の集計値を加算更新することにより、時短中を含む確変中第1始動入賞数（即ち前記特別遊技状態における第1始動入賞数）が集計される。即ち第1始動入賞数の集計が、特別遊技状態（確変状態及び時短状態）と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。

【0202】

また制御部52は第2始動入賞数集計手段の一例であって、前記第2始動入賞情報受信手段により受信した第2始動入賞情報である第2始動入賞信号に基づいて、第2始動入賞口12Bに入賞した遊技球の数である第2始動入賞数を各パチンコ機10毎に集計するものである。具体的には、台端末30から送信されてくる第2始動入賞数の集計値を加算更新することにより、第2始動入賞数が集計される。ここで台端末30から送信されてくる第2始動入賞数の集計値は、前述の如く、第2始動入賞情報受信手段として機能する台端末30により受信した第2始動入賞情報である第2始動入賞信号に基づいて、第2始動入賞数集計手段として機能する台端末30により、該第2始動入賞信号の受信数が集計された値である。従って、この第2始動入賞数集計手段として機能する制御部52においても、前記第2始動入賞情報受信手段により受信した第2始動入賞情報である第2始動入賞信号に基づいて、図9の項目No.3に示すように、該第2始動入賞信号の受信数が、第2始動入賞数として集計されたことになる。また第2始動入賞数集計手段では、台端末30から送信されてくる時短中を除く低確中第2始動入賞数の集計値を加算更新することにより、時短中を除く低確中第2始動入賞数（即ち前記特別遊技状態以外の状態における第2始動入賞数）が集計されると共に、台端末30から送信されてくる時短中を含む確変中第2始動入賞数の集計値を加算更新することにより、時短中を含む確変中第2始動入賞数（即ち前記特別遊技状態における第2始動入賞数）が集計される。即ち第2始動入賞数の集計が、特別遊技状態（確変状態及び時短状態）と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。

【0203】

これら第1始動入賞数集計手段により集計した第1始動入賞数と、第2始動入賞数集計手段により集計した第2始動入賞数とは、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶されると共に、例えば図13及び図14に示すように、出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される。このように、第1始動入賞口12Aに入賞した第1始動入賞数が第1始動入賞数集計手段により集計されると共に、第2始動入賞口12Bに入賞した第2始動入賞数が第2始動入賞数集計手段により集計され、該集計された第1始動入賞数と第2始動入賞数が出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合の差を把握して、その差が所望の値になるように入賞率の調整（釘調整）を行うことができる。

【0204】

また制御部52は全体始動入賞数算出手段の一例であって、前記第1始動入賞数集計手段(項目No.2)により集計した第1始動入賞数と、前記第2始動入賞数集計手段(項目No.3)により集計した第2始動入賞数と、の合算値を示す全体始動入賞数を各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図9の項目No.4に示すように、「第1始動入賞数+第2始動入賞数」の式で、全体始動入賞数が算出される。また全体始動入賞数算出手段では、「時短中を除く低確中第1始動入賞数+時短中を除く第2始動入賞数」の式で、時短中を除く低確中全体始動入賞数(即ち前記特別遊技状態以外の状態における全体始動入賞数)が算出されると共に、「時短中を含む確変中第1始動入賞数+時短中を含む確変中第2始動入賞数」の式で、時短中を含む確変中全体始動入賞数(即ち前記特別遊技状態における全体始動入賞数)が算出される。即ち全体始動入賞数の算出が、特別遊技状態(確変状態及び時短状態)と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。

【0205】

この全体始動入賞数算出手段により算出した全体始動入賞数は、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶されると共に、例えば図13~図15に示すように、出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される。このように、第1始動入賞数と第2始動入賞数との合算値を示す全体始動入賞数が全体始動入賞数算出手段により算出され、該算出された全体始動入賞数が出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合を、全体に占める割合として容易に把握できる。

【0206】

さらに制御部52は始動入賞比率算出手段の一例であって、前記第1始動入賞数集計手段(項目No.2)により集計した第1始動入賞数が前記全体始動入賞数算出手段(項目No.4)により算出した全体始動入賞数に占める割合と、前記第2始動入賞数集計手段(項目No.3)により集計した第2始動入賞数が前記全体始動入賞数算出手段(項目No.4)により算出した全体始動入賞数に占める割合と、を示す始動入賞比率を各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図9の項目No.5に示すように、「(第1始動入賞数/全体始動入賞数)×100」の式で、第1始動入賞数が全体始動入賞数に占める割合が算出され、かつ「(第2始動入賞数/全体始動入賞数)×100」の式で、第2始動入賞数が全体始動入賞数に占める割合が算出されることにより、始動入賞比率が算出される。また始動入賞比率算出手段では、「(時短中を除く低確中第1始動入賞数/時短中を除く低確中全体始動入賞数)×100」の式で、時短中を除く低確中第1始動入賞数が時短中を除く低確中全体始動入賞数に占める割合が算出され、かつ「(時短中を除く低確中第2始動入賞数/時短中を除く低確中全体始動入賞数)×100」の式で、時短中を除く低確中第2始動入賞数が時短中を除く低確中全体始動入賞数に占める割合が算出されることにより、時短中を除く低確中始動入賞比率(即ち前記特別遊技状態以外の状態における始動入賞比率)が算出されると共に、「(時短中を含む確変中第1始動入賞数/時短中を含む確変中全体始動入賞数)×100」の式で、時短中を含む確変中第1始動入賞数が時短中を含む確変中全体始動入賞数に占める割合が算出され、かつ「(時短中を含む確変中第2始動入賞数/時短中を含む確変中全体始動入賞数)×100」の式で、時短中を含む確変中第2始動入賞数が時短中を含む確変中全体始動入賞数に占める割合が算出されることにより、時短中を含む確変中始動入賞比率(即ち前記特別遊技状態における始動入賞比率)が算出される。即ち始動入賞比率の算出が、特別遊技状態(確変状態及び時短状態)と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。

【0207】

この始動入賞比率算出手段により算出した始動入賞比率は、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶されると共に、例えば図13に示すように、出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される。このように、第1始動入賞数が全体始動入賞数に占める割合と第2始動入賞数が全体始動入賞数に占める割合とを示す始動入賞比率が始動入賞比率算出手段により算出され、該算出された始動入賞比率が出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合を、一見して把握できる。

【0208】



なお制御部52は始動入賞比率判定手段の一例であって、前記始動入賞比率算出手段（項目No.5）により各パチンコ機10毎に算出された始動入賞比率が前記始動入賞比率範囲設定手段（図8（b）を参照）により設定された所定範囲内であるか否かを判定するものである。具体的には、第1始動入賞口12Aへの入賞比率が所定範囲内であるか否かを判定する。

【0209】

次に制御部52は第1可変表示回数集計手段の一例であって、前記第1可変表示回数情報受信手段により受信した第1可変表示回数情報である第1特別図柄確定信号に基づいて、第1特別図柄可変表示装置15Aによる第1特別図柄の可変表示回数である第1可変表示回数を各パチンコ機10毎に集計するものである。具体的には、台端末30から送信されてくる第1可変表示回数の集計値を加算更新することにより、第1可変表示回数が集計される。ここで台端末30から送信されてくる第1可変表示回数の集計値は、前述の如く、第1可変表示回数情報受信手段として機能する台端末30により受信した第1可変表示回数である第1特別図柄確定信号に基づいて、第1可変表示回数集計手段として機能する台端末30により、該第1特別図柄確定信号の受信数が集計された値である。従って、この第1可変表示回数集計手段として機能する制御部52においても、前記第1可変表示回数情報受信手段により受信した第1可変表示回数情報である第1特別図柄確定信号に基づいて、図9の項目No.6に示すように、該第1特別図柄確定信号の受信数が、第1可変表示回数として集計されたことになる。

【0210】

また第1可変表示回数集計手段では、台端末30から送信されてくる時短中を除く低確中第1可変表示回数の集計値を加算更新することにより、時短中を除く低確中第1可変表示回数（即ち前記特別遊技状態以外の状態における第1可変表示回数）が集計されると共に、台端末30から送信されてくる時短中を含む確変中第1可変表示回数の集計値を加算更新することにより、時短中を含む確変中第1可変表示回数（即ち前記特別遊技状態における第1可変表示回数）が集計される。即ち第1可変表示回数の集計が、特別遊技状態（確変状態及び時短状態）と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。さらに第1可変表示回数集計手段では、台端末30から送信されてくる時短中を含む低確中第1可変表示回数の集計値を加算更新することにより、時短中を含む低確中第1可変表示回数（即ち確変状態以外の状態における第1可変表示回数）が集計されると共に、台端末30から送信されてくる時短中を除く確変中第1可変表示回数の集計値を加算更新することにより、時短中を除く確変中第1可変表示回数（即ち確変状態における第1可変表示回数）が集計される。即ち第1可変表示回数の集計が、確変状態と該確変状態以外の状態とで区別して行われる。

【0211】

また制御部52は第2可変表示回数集計手段の一例であって、前記第2可変表示回数情報受信手段により受信した第2可変表示回数情報である第2特別図柄確定信号に基づいて、第2特別図柄可変表示装置15Bによる第2特別図柄の可変表示回数である第2可変表示回数を各パチンコ機10毎に集計するものである。具体的には、台端末30から送信されてくる第2可変表示回数の集計値を加算更新することにより、第2可変表示回数が集計される。ここで台端末30から送信されてくる第2可変表示回数の集計値は、前述の如く、第2可変表示回数情報受信手段として機能する台端末30により受信した第2可変表示回数である第2特別図柄確定信号に基づいて、第2可変表示回数集計手段として機能する台端末30により、該第2特別図柄確定信号の受信数が集計された値である。従って、この第2可変表示回数集計手段として機能する制御部52においても、前記第2可変表示回数情報受信手段により受信した第2可変表示回数情報である第2特別図柄確定信号に基づいて、図9の項目No.7に示すように、該第2特別図柄確定信号の受信数が、第2可変表示回数として集計されたことになる。

【0212】

また第2可変表示回数集計手段では、台端末30から送信されてくる時短中を除く低確

中第2可変表示回数の集計値を加算更新することにより、時短中を除く低確中第2可変表示回数（即ち前記特別遊技状態以外の状態における第2可変表示回数）が集計されると共に、台端末30から送信されてくる時短中を含む確変中第2可変表示回数の集計値を加算更新することにより、時短中を含む確変中第2可変表示回数（即ち前記特別遊技状態における第2可変表示回数）が集計される。即ち第2可変表示回数の集計が、特別遊技状態（確変状態及び時短状態）と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。さらに第2可変表示回数集計手段では、台端末30から送信されてくる時短中を含む低確中第2可変表示回数の集計値を加算更新することにより、時短中を含む低確中第2可変表示回数（即ち確変状態以外の状態における第2可変表示回数）が集計されると共に、台端末30から送信されてくる時短中を除く確変中第2可変表示回数の集計値を加算更新することにより、時短中を除く確変中第2可変表示回数（即ち確変状態における第2可変表示回数）が集計される。即ち第2可変表示回数の集計が、確変状態と該確変状態以外の状態とで区別して行われる。

【0213】

さらに制御部52は全体可変表示回数集計手段の一例であって、前記第1可変表示回数情報受信手段により受信した第1可変表示回数情報である第1特別図柄確定信号に基づく第1可変表示回数と前記第2可変表示回数情報受信手段により受信した第2可変表示回数情報である第2特別図柄確定信号に基づく第2可変表示回数との合算値である全体可変表示回数を各パチンコ機10毎に集計するものである。具体的には、図9の項目No. 8に示すように、「第1可変表示回数+第2可変表示回数」の式で算出される値が、全体可変表示回数として集計される。

【0214】

また全体可変表示回数集計手段では、「時短中を除く低確中第1可変表示回数+時短中を除く低確中第2可変表示回数」の式で算出される値が、時短中を除く低確中全体可変表示回数（即ち前記特別遊技状態以外の状態における全体可変表示回数）として集計されると共に、「時短中を含む確変中第1可変表示回数+時短中を含む確変中第2可変表示回数」の式で算出される値が、時短中を含む確変中全体可変表示回数（即ち前記特別遊技状態における全体可変表示回数）として集計される。即ち全体可変表示回数の集計が、特別遊技状態（確変状態及び時短状態）と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。さらに全体可変表示回数集計手段では、「時短中を含む低確中第1可変表示回数+時短中を含む低確中第2可変表示回数」の式で算出される値が、時短中を含む低確中全体可変表示回数（即ち前記確変状態以外の状態における全体可変表示回数）として集計されると共に、「時短中を除く確変中第1可変表示回数+時短中を除く確変中第2可変表示回数」の式で算出される値が、時短中を除く確変中全体可変表示回数（即ち確変状態における全体可変表示回数）として集計される。即ち全体可変表示回数の集計が、確変状態と該確変状態以外の状態とで区別して行われる。

【0215】

これら第1可変表示回数集計手段により集計した第1可変表示回数と、第2可変表示回数集計手段により集計した第2可変表示回数と、全体可変表示回数集計手段により集計した全体可変表示回数とは、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶されると共に、例えば図13に示すように、出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される。

【0216】

次に制御部52は第1有効始動率算出手段の一例であって、前記第1可変表示回数集計手段（項目No. 6）により集計した第1可変表示回数が前記第1始動入賞数集計手段（項目No. 2）により集計した第1始動入賞数に占める割合を示す第1有効始動率を各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図9の項目No. 9に示すように、「（第1可変表示回数/第1始動入賞数）×100」の式で、第1有効始動率が算出される。また第1有効始動率算出手段では、「（時短中を除く低確中第1可変表示回数/時短中を除く低確中第1始動入賞数）×100」の式で、時短中を除く低確中第1有効始動率（即ち

前記特別遊技状態以外の状態における第1有効始動率)が算出されると共に、「(時短中を含む確変中第1可変表示回数/時短中を含む確変中第1始動入賞数)×100」の式で、時短中を含む確変中第1有効始動率(即ち前記特別遊技状態における第1有効始動率)が算出される。即ち第1有効始動率の算出が、特別遊技状態(確変状態及び時短状態)と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。

【0217】

また制御部52は第2有効始動率算出手段の一例であって、前記第2可変表示回数集計手段(項目No.7)により集計した第2可変表示回数が前記第2始動入賞数集計手段(項目No.3)により集計した第2始動入賞数に占める割合を示す第2有効始動率を各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図9の項目No.10に示すように、「(第2可変表示回数/第2始動入賞数)×100」の式で、第2有効始動率が算出される。また第2有効始動率算出手段では、「(時短中を除く低確中第2可変表示回数/時短中を除く低確中第2始動入賞数)×100」の式で、時短中を除く低確中第2有効始動率(即ち前記特別遊技状態以外の状態における第2有効始動率)が算出されると共に、「(時短中を含む確変中第2可変表示回数/時短中を含む確変中第2始動入賞数)×100」の式で、時短中を含む確変中第2有効始動率(即ち前記特別遊技状態における第2有効始動率)が算出される。即ち第2有効始動率の算出が、特別遊技状態(確変状態及び時短状態)と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。

【0218】

これら第1有効始動率算出手段により集計した第1有効始動率と、第2有効始動率算出手段により集計した第2有効始動率とは、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶されると共に、例えば図13に示すように、出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される。このように、第1可変表示回数が第1始動入賞数に占める割合を示す第1有効始動率が第1有効始動率算出手段により算出されると共に、第2可変表示回数が第2始動入賞数に占める割合を示す第2有効始動率が第2有効始動率算出手段により算出され、該算出された第1有効始動率と第2有効始動率が出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々の有効始動率を把握して釘調整を行うことにより、例えばいずれか一方の始動入賞領域において無効入賞が頻繁に発生し、遊技者が遊技球の打込を中止することにより遊技機の稼働が低下するといった不都合を防止できる。

【0219】

さらに制御部52は全体有効始動率算出手段の一例であって、前記第1可変表示回数集計手段(項目No.6)により集計した第1可変表示回数と前記第2可変表示回数集計手段(項目No.7)により集計した第2可変表示回数との合算値が、前記第1始動入賞数集計手段(項目No.2)により集計した第1始動入賞数と前記第2始動入賞数集計手段(項目No.3)により集計した第2始動入賞数との合算値に占める割合を示す全体有効始動率を各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図9の項目No.11に示すように、「((第1可変表示回数+第2可変表示回数)/(第1始動入賞数+第2始動入賞数))×100」の第1の式、又は「((第1可変表示回数/第1始動入賞数+第2可変表示回数/第2始動入賞数)/2)×100」の第2の式で、全体有効始動率が算出される。また全体有効始動率算出手段では、「((時短中を除く低確中第1可変表示回数+時短中を除く低確中第2可変表示回数)/(時短中を除く低確中第1始動入賞数+時短中を除く低確中第2始動入賞数))×100」の第1の式、又は「((時短中を除く低確中第1可変表示回数/時短中を除く低確中第1始動入賞数+時短中を除く低確中第2可変表示回数/時短中を除く低確中第2始動入賞数)/2)×100」の第2の式で、時短中を除く低確中全体有効始動率(即ち前記特別遊技状態以外の状態における全体有効始動率)が算出されると共に、「((時短中を含む確変中第1可変表示回数+時短中を含む確変中第2可変表示回数)/(時短中を含む確変中第1始動入賞数+時短中を含む確変中第2始動入賞数))×100」の第1の式、又は「((時短中を含む確変中第1可変表示回数/時短中を含む確変中第1始動入賞数+時短中を含む確変中第2可変表示回数/時短中を含む確変中第2始動入賞数)/2)×100」の第2の式で、時短中を含む確変中全体有効始動率

(即ち前記特別遊技状態における全体有効始動率)が算出される。即ち全体有効始動率の算出が、特別遊技状態(確変状態及び時短状態)と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。

【0220】

この全体有効始動率算出手段により集計した全体有効始動率は、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶されると共に、例えば図12及び図13に示すように、出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される。このように、第1可変表示回数と第2可変表示回数との合算値が第1始動入賞数と第2始動入賞数との合算値に占める割合を示す全体有効始動率が全体有効始動率算出手段により算出され、該算出された全体有効始動率が出力手段により出力されるので、該全体有効始動率を把握して釘調整を行うことにより、例えばいずれか一方の始動入賞領域において無効入賞が頻繁に発生し、遊技者が遊技球の打込を中止することにより遊技機の稼働が低下するといった不都合を防止できる。

【0221】

また有効始動率(第1有効始動率、第2有効始動率、全体有効始動率)の算出が、特別遊技状態と該特別遊技状態以外の通常状態とを区別して行われるので、特別遊技状態と通常状態とを区別して有効始動率を把握することで、通常状態における始動入賞領域への入賞ルートの釘調整と、特別遊技状態における始動入賞領域への入賞ルートの釘調整(例えば可変入賞球装置22周りの釘調整)とを、適切に行うことができる。

【0222】

次に制御部52は第1付与遊技球数算出手段の一例であって、前記第1始動入賞情報受信手段により受信した第1始動入賞情報である第1始動入賞信号から特定される第1始動入賞数と前記第1始動入賞付与遊技球数設定手段(図8(a)を参照)により設定された第1始動入賞付与遊技球数である賞球数とに基づいて、第1始動入賞口12Aへの入賞によって付与された遊技球の数である第1付与遊技球数を各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図10の項目No.12に示すように、「第1始動入賞数×賞球数」の式で、第1付与遊技球数が算出される。また第1付与遊技球数算出手段では、「時短中を除く低確中第1始動入賞数×賞球数」の式で、時短中を除く低確中第1付与遊技球数(即ち前記特別遊技状態以外の状態における第1付与遊技球数)が算出されると共に、「時短中を含む確変中第1始動入賞数×賞球数」の式で、時短中を含む確変中第1付与遊技球数(即ち前記特別遊技状態における第1付与遊技球数)が算出される。即ち第1付与遊技球数の算出が、特別遊技状態(確変状態及び時短状態)と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。この第1付与遊技球数算出手段により算出した第1付与遊技球数は、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶される。

【0223】

また制御部52は第2付与遊技球数算出手段の一例であって、前記第2始動入賞情報受信手段により受信した第2始動入賞情報である第2始動入賞信号から特定される第2始動入賞数と前記第2始動入賞付与遊技球数設定手段(図8(a)を参照)により設定された第2始動入賞付与遊技球数である賞球数とに基づいて、第2始動入賞口12Bへの入賞によって付与された遊技球の数である第2付与遊技球数を各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図10の項目No.13に示すように、「第2始動入賞数×賞球数」の式で、第2付与遊技球数が算出される。また第2付与遊技球数算出手段では、「時短中を除く低確中第2始動入賞数×賞球数」の式で、時短中を除く低確中第2付与遊技球数(即ち前記特別遊技状態以外の状態における第2付与遊技球数)が算出されると共に、「時短中を含む確変中第2始動入賞数×賞球数」の式で、時短中を含む確変中第2付与遊技球数(即ち前記特別遊技状態における第2付与遊技球数)が算出される。即ち第2付与遊技球数の算出が、特別遊技状態(確変状態及び時短状態)と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。この第2付与遊技球数算出手段により算出した第2付与遊技球数は、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶される。

【0224】

次に制御部52は第1ベース算出手段の一例であって、前記打込球数集計手段(項目No. 1)により集計された打込球数と前記第1付与遊技球数算出手段(項目No. 12)により算出された第1付与遊技球数とに基づいて、該第1付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す第1ベースを各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図10の項目No. 14に示すように、単位打込球数として100個が設定され、「(第1付与遊技球数/打込球数)×100」の式で、第1ベースが算出される。また第1ベース算出手段では、「(時短中を除く低確中第1付与遊技球数/時短中を除く低確中打込球数)×100」の式で、時短中を除く低確中第1ベース(即ち前記特別遊技状態以外の状態における第1ベース)が算出されると共に、「(時短中を含む確変中第1付与遊技球数/時短中を含む確変中打込球数)×100」の式で、時短中を含む確変中第1ベース(即ち前記特別遊技状態における第1ベース)が算出される。即ち第1ベースの算出が、特別遊技状態(確変状態及び時短状態)と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。

【0225】

また制御部52は第2ベース算出手段の一例であって、前記打込球数集計手段(項目No. 1)により集計された打込球数と前記第2付与遊技球数算出手段(項目No. 13)により算出された第2付与遊技球数とに基づいて、該第2付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す第2ベースを各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図10の項目No. 15に示すように、単位打込球数として100個が設定され、「(第2付与遊技球数/打込球数)×100」の式で、第2ベースが算出される。また第2ベース算出手段では、「(時短中を除く低確中第2付与遊技球数/時短中を除く低確中打込球数)×100」の式で、時短中を除く低確中第2ベース(即ち前記特別遊技状態以外の状態における第2ベース)が算出されると共に、「(時短中を含む確変中第2付与遊技球数/時短中を含む確変中打込球数)×100」の式で、時短中を含む確変中第2ベース(即ち前記特別遊技状態における第2ベース)が算出される。即ち第2ベースの算出が、特別遊技状態(確変状態及び時短状態)と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。

【0226】

これら第1ベース算出手段により算出した第1ベースと、第2ベース算出手段により算出した第2ベースとは、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶されると共に、例えば図13に示すように出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される。このように、第1始動入賞口12Aへの入賞によって付与された第1付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す第1ベースが第1ベース算出手段により算出されると共に、第2始動入賞口12Bへの入賞によって付与された第2付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す第2ベースが第2ベース算出手段により算出され、該算出された第1ベースと第2ベースが出力手段により出力されるので、第1始動入賞領域によるベースと第2始動入賞領域によるベースを把握して、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合を個別に調整するような入賞率の調整(釘調整)が可能となる。

【0227】

また第1ベース及び第2ベースの算出が、特別遊技状態と該特別遊技状態以外の通常状態とを区別して行われるので、特別遊技状態と通常状態とを区別して第1ベース及び第2ベースを把握することで、通常状態における始動入賞領域への入賞ルートの釘調整と、特別遊技状態における始動入賞領域への入賞ルートの釘調整(例えば可変入賞球装置22周りの釘調整)とを、適切に行うことができる。

【0228】

さらに制御部52は全体ベース算出手段の一例であって、前記打込球数集計手段(項目No. 1)により集計された打込球数と、前記第1付与遊技球数算出手段(項目No. 12)により算出された第1付与遊技球数と前記第2付与遊技球数算出手段(項目No. 13)により算出された第2付与遊技球数との合算値を示す全体付与遊技球数と、に基づいて、該全体付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す全体ベースを各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図10の項目No. 16に示すように、単位打込球数として100個が設定され、「((第1付与遊技球数+第2付与遊技球数)/打込球数)×

100」の式で、全体ベースが算出される。また全体ベース算出手段では、「(時短中を除く低確中第1付与遊技球数+時短中を除く低確中第2付与遊技球数)/時短中を除く低確中打込球数×100」の式で、時短中を除く低確中全体ベース(即ち前記特別遊技状態以外の状態における全体ベース)が算出されると共に、「(時短中を含む確変中第1付与遊技球数+時短中を含む確変中第2付与遊技球数)/時短中を含む確変中打込球数×100」の式で、時短中を含む確変中全体ベース(即ち前記特別遊技状態における全体ベース)が算出される。即ち全体ベースの算出が、特別遊技状態(確変状態及び時短状態)と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。

#### 【0229】

この全体ベース算出手段により算出した全体ベースは、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶されると共に、例えば図12及び図13に示すように出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される。このように、第1付与遊技球数と第2付与遊技球数との合算値である全体付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す全体ベースが全体ベース算出手段により算出され、該算出された全体ベースが出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合の比率を調整するような場合に、第1始動入賞領域によるベースと第2始動入賞領域によるベースを、全体に占める割合として容易に把握できる。

#### 【0230】

次に制御部52は第1無効入賞付与遊技球数算出手段の一例であって、前記第1始動入賞数集計手段(項目No.2)により集計された第1始動入賞数と前記第1可変表示回数集計手段(項目No.6)により集計された第1可変表示回数と前記第1始動入賞付与遊技球数設定手段(図8(a)を参照)により設定された第1始動入賞付与遊技球数である賞球数とに基づいて、第1始動入賞口12Aに入賞したにも拘わらず第1特別図柄可変表示装置15Aによる第1特別図柄の可変表示に使用されなかった無効入賞によって付与された遊技球の数である第1無効入賞付与遊技球数を各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図10の項目No.17に示すように、「(第1始動入賞数-第1可変表示回数)×賞球数」の式で、第1無効入賞付与遊技球数が算出される。また第1無効入賞付与遊技球数算出手段では、「(時短中を除く低確中第1始動入賞数-時短中を除く低確中第1可変表示回数)×賞球数」の式で、時短中を除く低確中第1無効入賞付与遊技球数(即ち前記特別遊技状態以外の状態における第1無効入賞付与遊技球数)が算出されると共に、「(時短中を含む確変中第1始動入賞数-時短中を含む確変中第1可変表示回数)×賞球数」の式で、時短中を含む確変中第1無効入賞付与遊技球数(即ち前記特別遊技状態における第1無効入賞付与遊技球数)が算出される。即ち第1無効入賞付与遊技球数の算出が、特別遊技状態(確変状態及び時短状態)と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。この第1無効入賞付与遊技球数算出手段により算出した第1無効入賞付与遊技球数は、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶される。

#### 【0231】

また制御部52は第2無効入賞付与遊技球数算出手段の一例であって、前記第2始動入賞数集計手段(項目No.3)により集計された第2始動入賞数と前記第2可変表示回数集計手段(項目No.7)により集計された第2可変表示回数と前記第2始動入賞付与遊技球数設定手段(図8(a)を参照)により設定された第2始動入賞付与遊技球数である賞球数とに基づいて、第2始動入賞口12Bに入賞したにも拘わらず第2特別図柄可変表示装置15Bによる第2特別図柄の可変表示に使用されなかった無効入賞によって付与された遊技球の数である第2無効入賞付与遊技球数を各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図10の項目No.18に示すように、「(第2始動入賞数-第2可変表示回数)×賞球数」の式で、第2無効入賞付与遊技球数が算出される。また第2無効入賞付与遊技球数算出手段では、「(時短中を除く低確中第2始動入賞数-時短中を除く低確中第2可変表示回数)×賞球数」の式で、時短中を除く低確中第2無効入賞付与遊技球数(即ち前記特別遊技状態以外の状態における第2無効入賞付与遊技球数)が算出されると共に、「(時短中を含む確変中第2始動入賞数-時短中を含む確変中第2可変表示回数)×

賞球数」の式で、時短中を含む確変中第2無効入賞付与遊技球数（即ち前記特別遊技状態における第2無効入賞付与遊技球数）が算出される。即ち第2無効入賞付与遊技球数の算出が、特別遊技状態（確変状態及び時短状態）と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。この第2無効入賞付与遊技球数算出手段により算出した第2無効入賞付与遊技球数は、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶される。

【0232】

次に制御部52は第1余剰ベース算出手段の一例であって、前記打込球数集計手段（項目No.1）により集計された打込球数と前記第1無効入賞付与遊技球数算出手段（項目No.17）により算出された第1無効入賞付与遊技球数とに基づいて、該第1無効入賞付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す第1余剰ベースを各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図10の項目No.19に示すように、単位打込球数として100個が設定され、「（第1無効入賞付与遊技球数／打込球数）×100」の式で、第1余剰ベースが算出される。また第1余剰ベース算出手段では、「（時短中を除く低確中第1無効入賞付与遊技球数／時短中を除く低確中打込球数）×100」の式で、時短中を除く低確中第1余剰ベース（即ち前記特別遊技状態以外の状態における第1余剰ベース）が算出されると共に、「（時短中を含む確変中第1無効入賞付与遊技球数／時短中を含む確変中打込球数）×100」の式で、時短中を含む確変中第1余剰ベース（即ち前記特別遊技状態における第1余剰ベース）が算出される。即ち第1余剰ベースの算出が、特別遊技状態（確変状態及び時短状態）と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。

【0233】

また制御部52は第2余剰ベース算出手段の一例であって、前記打込球数集計手段（項目No.1）により集計された打込球数と前記第2無効入賞付与遊技球数算出手段（項目No.18）により算出された第2無効入賞付与遊技球数とに基づいて、該第2無効入賞付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す第2余剰ベースを各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図10の項目No.20に示すように、単位打込球数として100個が設定され、「（第2無効入賞付与遊技球数／打込球数）×100」の式で、第2余剰ベースが算出される。また第2余剰ベース算出手段では、「（時短中を除く低確中第2無効入賞付与遊技球数／時短中を除く低確中打込球数）×100」の式で、時短中を除く低確中第2余剰ベース（即ち前記特別遊技状態以外の状態における第2余剰ベース）が算出されると共に、「（時短中を含む確変中第2無効入賞付与遊技球数／時短中を含む確変中打込球数）×100」の式で、時短中を含む確変中第2余剰ベース（即ち前記特別遊技状態における第2余剰ベース）が算出される。即ち第2余剰ベースの算出が、特別遊技状態（確変状態及び時短状態）と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。

【0234】

これら第1余剰ベース算出手段により算出した第1余剰ベースと、第2余剰ベース算出手段により算出した第2余剰ベースとは、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶されると共に、例えば図13に示すように出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される。このように、第1始動入賞口12Aへの無効入賞によって付与された第1無効入賞付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す第1余剰ベースが第1余剰ベース算出手段により算出されると共に、第2始動入賞口12Bへの無効入賞によって付与された第2無効入賞付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す第2余剰ベースが第2余剰ベース算出手段により算出され、該算出された第1余剰ベースと第2余剰ベースが出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々における無効入賞の発生度合を把握して釘調整を行うことにより、例えばいずれか一方の始動入賞領域において無効入賞が頻繁に発生し、遊技者が遊技球の打込を中止することにより遊技機の稼働が低下するといった不都合を防止できる。

【0235】

さらに制御部52は全体余剰ベース算出手段の一例であって、前記打込球数集計手段（項目No.1）により集計された打込球数と、前記第1無効入賞付与遊技球数算出手段（項目No.17）により算出された第1無効入賞付与遊技球数と前記第2付与遊技球数算出手

段（項目No. 18）により算出された第2無効入賞付与遊技球数との合算値を示す全体無効入賞付与遊技球数と、に基づいて、該全体無効入賞付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す全体余剰ベースを各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図10の項目No. 21に示すように、単位打込球数として100個が設定され、「（（第1無効入賞付与遊技球数＋第2無効入賞付与遊技球数）／打込球数）×100」の式で、全体余剰ベースが算出される。また全体余剰ベース算出手段では、「（（時短中を除く低確中第1無効入賞付与遊技球数＋時短中を除く低確中第2無効入賞付与遊技球数）／時短中を除く低確中打込球数）×100」の式で、時短中を除く低確中全体余剰ベース（即ち前記特別遊技状態以外の状態における全体余剰ベース）が算出されると共に、「（（時短中を含む確変中第1無効入賞付与遊技球数＋時短中を含む確変中第2無効入賞付与遊技球数）／時短中を含む確変中打込球数）×100」の式で、時短中を含む確変中全体余剰ベース（即ち前記特別遊技状態における全体余剰ベース）が算出される。即ち全体余剰ベースの算出が、特別遊技状態（確変状態及び時短状態）と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。

【0236】

この全体余剰ベース算出手段により算出した全体余剰ベースは、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶されると共に、例えば図12及び図13に示すように出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される。このように、第1無効入賞付与遊技球数と第2無効入賞付与遊技球数との合算値である全体無効入賞付与遊技球数の単位打込球数あたりの平均値を示す全体余剰ベースが全体余剰ベース算出手段により算出され、該算出された全体余剰ベースが出力手段により出力されるので、無効入賞の発生度合を把握して釘調整を行うことにより、例えばいずれか一方の始動入賞領域において無効入賞が頻繁に発生し、遊技者が遊技球の打込を中止することによりパチンコ機10の稼働が低下するといった不都合を防止できる。

【0237】

次に制御部52は第1スタート割合算出手段の一例であって、前記打込球数集計手段（項目No. 1）により集計された打込球数と前記第1可変表示回数集計手段（項目No. 6）により集計された第1可変表示回数とに基づいて、第1可変表示回数の単位打込球数あたりの平均値を示す第1スタート割合を各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図10の項目No. 22に示すように、単位打込球数として100個が設定され、「（第1可変表示回数／打込球数）×100」の式で、第1スタート割合が算出される。また第1スタート割合算出手段では、「（時短中を除く低確中第1可変表示回数／時短中を除く低確中打込球数）×100」の式で、時短中を除く低確中第1スタート割合（即ち前記特別遊技状態以外の状態における第1スタート割合）が算出されると共に、「（時短中を含む確変中第1可変表示回数／時短中を含む確変中打込球数）×100」の式で、時短中を含む確変中第1スタート割合（即ち前記特別遊技状態における第1スタート割合）が算出される。即ち第1スタート割合の算出が、特別遊技状態（確変状態及び時短状態）と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。

【0238】

また制御部52は第2スタート割合算出手段の一例であって、前記打込球数集計手段（項目No. 1）により集計された打込球数と前記第2可変表示回数集計手段（項目No. 7）により集計された第2可変表示回数とに基づいて、第2可変表示回数の単位打込球数あたりの平均値を示す第2スタート割合を各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図10の項目No. 23に示すように、単位打込球数として100個が設定され、「（第2可変表示回数／打込球数）×100」の式で、第2スタート割合が算出される。また第2スタート割合算出手段では、「（時短中を除く低確中第2可変表示回数／時短中を除く低確中打込球数）×100」の式で、時短中を除く低確中第2スタート割合（即ち前記特別遊技状態以外の状態における第2スタート割合）が算出されると共に、「（時短中を含む確変中第2可変表示回数／時短中を含む確変中打込球数）×100」の式で、時短中を含む確変中第2スタート割合（即ち前記特別遊技状態における第2スタート割合）が算



出される。即ち第2スタート割合の算出が、特別遊技状態（確変状態及び時短状態）と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。

【0239】

これら第1スタート割合算出手段により算出した第1スタート割合と、第2スタート割合算出手段により算出した第2スタート割合とは、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶されると共に、例えば図13に示すように出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される。このように、第1始動入賞口12Aへの入賞に基づいて第1特別図柄を可変表示する第1特別図柄可変表示装置15Aによる第1可変表示回数の単位打込球数あたりの平均値を示す第1スタート割合が第1スタート割合算出手段により算出されると共に、第2始動入賞口12Bへの入賞に基づいて第2特別図柄を可変表示する第2特別図柄可変表示装置15Bによる第2可変表示回数の単位打込球数あたりの平均値を示す第2スタート割合が第2スタート割合算出手段により算出され、該算出された第1スタート割合と第2スタート割合が出力手段により出力されるので、第1始動入賞領域によるスタート割合と第2始動入賞領域によるスタート割合を把握して、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合を個別に調整するような入賞率の調整（釘調整）が可能となる。

【0240】

また第1スタート割合及び第2スタート割合の算出が、特別遊技状態と該特別遊技状態以外の通常状態とで行われるので、特別遊技状態と通常状態とを区別して第1スタート割合及び第2スタート割合を把握することで、通常状態における始動入賞領域への入賞ルートの釘調整と、特別遊技状態における始動入賞領域への入賞ルートの釘調整（例えば可変入賞球装置22周りの釘調整）とを、適切に行うことができる。

【0241】

さらに制御部52は全体スタート割合算出手段の一例であって、前記打込球数集計手段（項目No.1）により集計された打込球数と、前記第1可変表示回数集計手段（項目No.6）により集計された第1可変表示回数と前記第2可変表示回数集計手段（項目No.7）により集計された第2可変表示回数との合算値を示す全体可変表示回数と、に基づいて、該全体可変表示回数の単位打込球数あたりの平均値を示す全体スタート割合を各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図10の項目No.24に示すように、単位打込球数として100個が設定され、「（全体可変表示回数／打込球数）×100」の式で、全体スタート割合が算出される。また全体スタート割合算出手段では、「（時短中を除く低確中全体可変表示回数／時短中を除く低確中打込球数）×100」の式で、時短中を除く低確中全体スタート割合（即ち前記特別遊技状態以外の状態における全体スタート割合）が算出されると共に、「（時短中を含む確変中全体可変表示回数／時短中を含む確変中打込球数）×100」の式で、時短中を含む確変中全体スタート割合（即ち前記特別遊技状態における全体スタート割合）が算出される。即ち全体スタート割合の算出が、特別遊技状態（確変状態及び時短状態）と該特別遊技状態以外の状態とで区別して行われる。

【0242】

この全体スタート割合算出手段により算出した全体スタート割合は、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶されると共に、例えば図12及び図13に示すように出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される。このように、第1可変表示回数と第2可変表示回数との合算値である全体可変表示回数の単位打込球数あたりの平均値を示す全体スタート割合が全体スタート割合算出手段により算出され、該算出された全体スタート割合が出力手段により出力されるので、2つの始動入賞領域の各々への入賞度合の比率を調整するような場合に、第1始動入賞領域によるスタート割合と第2始動入賞領域によるスタート割合を、全体に占める割合として容易に把握できる。

【0243】

次に制御部52は第1特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段の一例であって、前記特定遊技状態発生情報受信手段により受信した第1特別図柄特定遊技状態発生情報に基づいて、第1特別図柄特定遊技状態である第1特別図柄大当たり状態の発生回数を各パチンコ機10毎に集計するものである。具体的には、台端末30から送信されてくる第1特別図柄

大当たり回数の集計値を加算更新することにより、第1特別図柄大当たり回数が集計される。ここで台端末30から送信されてくる第1特別図柄大当たり回数の集計値は、前述の如く、第1特別図柄特定遊技状態発生情報受信手段として機能する台端末30により受信した第1特別図柄特定遊技状態発生情報である第1特別図柄確定信号及び大当たり1信号に基づいて、第1特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段として機能する台端末30により、前記図4に示すようにして集計された値である。従って、この第1特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段として機能する制御部52においても、前記第1特別図柄特定遊技状態発生情報受信手段により受信した第1特別図柄特定遊技状態発生情報に基づき、図11の項目No.25に示すように、第1特別図柄確定信号を受信した後に第2特別図柄確定信号を受信することなく大当たり1信号を受信したことに基づいて、第1特別図柄大当たり状態の発生回数が加算更新されて、第1特別図柄大当たり回数が集計されたことになる。また第1特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段では、台端末30から送信されてくる第1特別図柄通常大当たり回数の集計値を加算更新することにより、第1特別図柄通常大当たり回数が集計されると共に、台端末30から送信されてくる第1特別図柄確変大当たり回数の集計値を加算更新することにより、第1特別図柄確変大当たり回数が集計される。これにより、第1特別図柄大当たり回数の集計が、確変状態と該確変状態以外の状態とで区別して行われる。

【0244】

また制御部52は第2特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段の一例であって、前記特定遊技状態発生情報受信手段により受信した第2特別図柄特定遊技状態発生情報に基づいて、第2特別図柄特定遊技状態である第2特別図柄大当たり状態の発生回数を各パチンコ機10毎に集計するものである。具体的には、台端末30から送信されてくる第2特別図柄大当たり回数の集計値を加算更新することにより、第2特別図柄大当たり回数が集計される。ここで台端末30から送信されてくる第2特別図柄大当たり回数の集計値は、前述の如く、第2特別図柄特定遊技状態発生情報受信手段として機能する台端末30により受信した第2特別図柄特定遊技状態発生情報である第2特別図柄確定信号及び大当たり1信号に基づいて、第2特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段として機能する台端末30により、前記図4に示すようにして集計された値である。従って、この第2特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段として機能する制御部52においても、前記第2特別図柄特定遊技状態発生情報受信手段により受信した第2特別図柄特定遊技状態発生情報に基づき、図11の項目No.26に示すように、第2特別図柄確定信号を受信した後に第1特別図柄確定信号を受信することなく大当たり1信号を受信したことに基づいて、第2特別図柄大当たり状態の発生回数が加算更新されて、第2特別図柄大当たり回数が集計されたことになる。また第2特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段では、台端末30から送信されてくる第2特別図柄通常大当たり回数の集計値を加算更新することにより、第2特別図柄通常大当たり回数が集計されると共に、台端末30から送信されてくる第2特別図柄確変大当たり回数の集計値を加算更新することにより、第2特別図柄確変大当たり回数が集計される。これにより、第2特別図柄大当たり回数の集計が、確変状態と該確変状態以外の状態とで区別して行われる。

【0245】

さらに制御部52は全体特定遊技状態発生回数集計手段の一例であって、前記特定遊技状態発生情報受信手段により受信した特定遊技状態発生情報に基づいて、特定遊技状態である大当たり状態の発生回数を各パチンコ機10毎に集計するものである。具体的には、台端末30から送信されてくる全大当たり回数の集計値を加算更新することにより、全大当たり回数が集計される。ここで台端末30から送信されてくる全大当たり回数の集計値は、前述の如く、特定遊技状態発生情報受信手段として機能する台端末30により受信した特定遊技状態発生情報である大当たり1信号に基づいて、全体特定遊技状態発生回数集計手段として機能する台端末30により集計された値である。従って、この全体特定遊技状態発生回数集計手段として機能する制御部52においても、前記特定遊技状態発生情報受信手段により受信した特定遊技状態発生情報に基づき、図11の項目No.27に示すように、大当たり1信号を受信したことに基づいて、全大当たり回数が加算更新されて、全大当たり回数が集計されたことになる。また全体特定遊技状態発生回数集計手段では、台端末30から送信

されてくる通常大当たり回数の集計値を加算更新することにより、通常大当たり回数が集計されると共に、台端末30から送信されてくる確変大当たり回数の集計値を加算更新することにより、確変大当たり回数が集計される。これにより、大当たり回数の集計が、確変状態と該確変状態以外の状態とで区別して行われる。

【0246】

これら第1特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段により集計した第1特別図柄大当たり回数と、第2特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段により集計した第2特別図柄大当たり回数と、全体特定遊技状態発生回数集計手段により集計した全大当たり回数とは、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶されると共に、例えば図13に示すように出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される。

【0247】

次に制御部52は平均第1可変表示回数算出手段の一例であって、前記第1可変表示回数集計手段(項目No.6)により集計した第1可変表示回数と前記第1特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段(項目No.25)により集計した第1特別図柄大当たり回数とに基づいて、第1特別図柄大当たり状態1回あたりの第1可変表示回数である平均第1可変表示回数(第1平均TS)を各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図11の項目No.28に示すように、「第1可変表示回数/第1特別図柄大当たり回数」の式で、第1平均TSを算出する。また平均第1可変表示回数算出手段は、「時短中を含む低確中第1可変表示回数/第1特別図柄通常大当たり回数」の式で、低確中第1平均TS(即ち確率変動状態以外の状態における第1平均TS)を算出すると共に、「時短中を除く確変中第1可変表示回数/第1特別図柄確変大当たり回数」の式で、確変中第1平均TS(即ち確率変動状態における第1平均TS)を算出する。即ち第1平均TSの集計が、確変状態と該確変状態以外の状態とで区別して行われる。

【0248】

また制御部52は平均第2可変表示回数算出手段の一例であって、前記第2可変表示回数集計手段(項目No.7)により集計した第2可変表示回数と前記第2特別図柄特定遊技状態発生回数集計手段(項目No.26)により集計した第2特別図柄大当たり回数とに基づいて、第2特別図柄大当たり状態1回あたりの第2可変表示回数である平均第2可変表示回数(第2平均TS)を各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図11の項目No.29に示すように、「第2可変表示回数/第2特別図柄大当たり回数」の式で、第2平均TSを算出する。また平均第2可変表示回数算出手段は、「時短中を含む低確中第2可変表示回数/第2特別図柄通常大当たり回数」の式で、低確中第2平均TS(即ち確率変動状態以外の状態における第2平均TS)を算出すると共に、「時短中を除く確変中第2可変表示回数/第2特別図柄確変大当たり回数」の式で、確変中第2平均TS(即ち確率変動状態における第2平均TS)を算出する。即ち第2平均TSの集計が、確変状態と該確変状態以外の状態とで区別して行われる。

【0249】

これら平均第1可変表示回数算出手段により算出した第1平均TSと、平均第2可変表示回数算出手段により算出した第2平均TSとは、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶されると共に、例えば図13に示すように出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される。このように、第1平均TSと第2平均TSが出力手段により出力されるので、第1特別図柄可変表示装置15Aについての平均可変表示回数と第2特別図柄可変表示装置15Bについての平均可変表示回数をそれぞれ把握して、第1始動入賞口12A及び第2始動入賞口12Bへの入賞度合を調整するような入賞率の調整(釘調整)が可能となる。具体的には、例えば平均可変表示回数が低い方の始動入賞領域への入賞ルートに関わる釘を締めるような調整が可能となる。

【0250】

さらに制御部52は平均全体可変表示回数算出手段の一例であって、前記全体可変表示回数集計手段(項目No.8)により集計した全体可変表示回数と前記特定遊技状態発生回数集計手段(項目No.27)により集計した全大当たり回数とに基づいて、大当たり状態1回

あたりの全体可変表示回数である平均全体可変表示回数（全体平均TS）を各パチンコ機10毎に算出するものである。具体的には、図11の項目No.30に示すように、「全体可変表示回数／全大当たり回数」の式で、全体平均TSを算出する。また平均全体可変表示回数算出手段は、「時短中を含む低確中全体可変表示回数／通常大当たり回数」の式で、低確中全体平均TS（即ち確率変動状態以外の状態における全体平均TS）を算出すると共に、「時短中を除く確変中全体可変表示回数／確変大当たり回数」の式で、確変中全体平均TS（即ち確率変動状態における全体平均TS）を算出する。即ち全体平均TSの集計が、確変状態と該確変状態以外の状態とで区別して行われる。

【0251】

この平均全体可変表示回数算出手段により算出した全体平均TSは、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶されると共に、例えば図12及び図13に示すように出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される。このように、全体平均TSが出力手段により出力されるので、第1特別図柄可変表示装置15Aと第2特別図柄可変表示装置15Bを合わせた全体平均TSを把握して、その値に応じて入賞率の調整（釘調整）を行うことができる。

【0252】

また全体平均TSの算出が、確率変動状態と該確率変動状態以外の通常状態とを区別して行われるので、確率変動状態と通常状態とを区別して全体平均TSを把握することで、通常状態における入賞率の釘調整と、特別遊技状態における入賞率の釘調整（例えば可変入賞球装置22周りの釘調整）とを、適切に行うことができる。また確率変動状態における大当たり状態の狙い打ち等の不正の発見に資することができる。

【0253】

また制御部52は第1状態発生回数集計手段の一例であって、前記第1状態発生認識手段（台端末30）により第1の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第1の状態の発生回数（第1状態発生回数）を集計するものである。具体的には、台端末30から送信されてくる図6に示す大当たり発生履歴に基づいて、大当たり種別として「通常確変大当たり」と記録されている大当たり状態の数がカウントされることにより、第1状態発生回数が集計される。ここで台端末30から送信されてくる図6に示す大当たり発生履歴においては、第1状態発生認識手段により第1の状態が発生したと認識されたこと、即ち大当たり1信号に基づいて特定された特定遊技状態期間（ここでは大当たり1信号の受信期間）が閾値時間以上であり、かつ該特定遊技状態期間後において大当たり2信号の受信が有り大当たり3信号の受信が無いことに基づいて、大当たり種別として「通常確変大当たり」と記録される。従って、第1状態発生回数集計手段として機能する制御部52においても、第1状態発生認識手段により第1の状態が発生したと認識されたこと、即ち図11の項目No.31に示すように、「大当たり1信号を所定時間以上受信し、かつ大当たり2信号の受信が有り、大当たり3信号の受信が無いこと」に基づいて、第1状態発生回数が集計されたことになる。以上から明らかなように、第1の状態の発生回数は、換言すれば、通常確変大当たりの発生回数であり、また通常確変状態の発生回数でもある。

【0254】

また制御部52は第2状態発生回数集計手段の一例であって、前記第2状態発生認識手段（台端末30）により第2の状態が発生したと認識されたことに基づいて、該第2の状態の発生回数（第2状態発生回数）を集計するものである。具体的には、台端末30から送信されてくる図6に示す大当たり発生履歴に基づいて、大当たり種別として「突然確変大当たり」と記録されている大当たり状態の数がカウントされることにより、第2状態発生回数が集計される。ここで台端末30から送信されてくる図6に示す大当たり発生履歴においては、第2状態発生認識手段により第2の状態が発生したと認識されたこと、即ち大当たり1信号に基づいて特定された特定遊技状態期間（ここでは大当たり1信号の受信期間）が閾値時間未満であり、かつ特定遊技状態期間後において大当たり2信号の受信が有り大当たり3信号の受信が無いことに基づいて、大当たり種別として「突然確変大当たり」と記録される。従って、第2状態発生回数集計手段として機能する制御部52においても、第2状態発生認識

手段により第2の状態が発生したと認識されたこと、即ち図11の項目No.31に示すように、「大当たり1信号を所定時間未満受信し、かつ大当たり2信号の受信が有り、大当たり3信号の受信が無いこと」に基づいて、第2状態発生回数を集計されたことになる。以上から明らかなように、第2の状態の発生回数は、換言すれば、突然確変大当たりの発生回数であり、また突然確変状態の発生回数でもある。

【0255】

なお制御部52では、図11の項目No.31に示すように、「第1状態発生回数+第2状態発生回数」の式で、合計の状態発生回数も算出される。これら第1状態発生回数集計手段により集計した第1状態発生回数と、第2状態発生回数集計手段により集計した第2状態発生回数と、制御部52により算出した合計の状態発生回数は、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶されると共に、例えば図15に示すように、出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される。

【0256】

このように、受信した特定遊技状態期間特定情報に基づいて、特定遊技状態期間特定手段により特定遊技状態期間が特定され、該特定された特定遊技状態期間が設定された閾値時間以上であるか否かが特定遊技状態期間判定手段により判定され、該閾値時間以上であると判定され、かつ該特定遊技状態期間後において第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、第1状態発生認識手段により第1の状態が発生したと認識されて、第1状態発生回数集計手段により第1状態発生回数を集計されると共に、該閾値時間以上でないと判定されたことに基づいて、第2状態発生認識手段により第2の状態が発生したと認識されて、第2状態発生回数集計手段により第2状態発生回数を集計され、該集計結果が出力手段により出力されるので、大当たり状態が発生した旨を示す情報として、通常確変大当たり及び突然確変大当たり共に同一の信号入力部に同形態の特定遊技状態期間特定情報（大当たり1信号）が入力され、また確率変動状態が発生した旨を示す信号として、通常確変状態及び突然確変状態共に同一の信号入力部に同形態の第2遊技状態発生情報（大当たり1信号及び大当たり3信号が出力されていない状態における大当たり2信号）が入力される場合にも、第1の状態と第2の状態とを区別してそれぞれの発生回数を集計・出力することができる。

【0257】

また制御部52は状態発生割合算出手段の一例であって、前記第1状態発生回数集計手段により集計した第1の状態の発生回数（第1状態発生回数）が前記特定遊技状態発生回数集計手段（台端末30）により集計した特定遊技状態発生回数（大当たり回数）に占める割合と、前記第2状態発生回数集計手段により集計した第2の状態の発生回数（第2状態発生回数）が前記特定遊技状態発生回数集計手段（台端末30）により集計した特定遊技状態発生回数（大当たり回数）に占める割合とを算出するものである。具体的には、図11の項目No.32に示すように、項目No.31で集計した第1状態発生回数及び第2状態発生回数と、項目No.27で集計した全大当たり回数とに基づいて、「（第1状態発生回数／全大当たり回数）×100」の式で、第1状態発生回数が大当たり回数に占める割合が算出されると共に、「（第2状態発生回数／全大当たり回数）×100」の式で、第2状態発生回数が大当たり回数に占める割合が算出される。

【0258】

この状態発生割合算出手段により算出した状態発生割合は、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶されると共に、例えば図15に示すように、出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される。このように、第1状態発生回数が大当たり回数に占める割合と、第2状態発生回数が大当たり回数に占める割合とが、状態発生割合算出手段により算出され、該算出結果が出力手段により出力されるので、不正等の検討の際に、第1の状態及び第2の状態の偏りを割合として一見して把握できる。

【0259】

また制御部52は状態発生比率算出手段の一例であって、前記第1状態発生回数集計手段により集計した第1の状態の発生回数（第1状態発生回数）と前記第2状態発生回数集

計手段により集計した第2の状態の発生回数（第2状態発生回数）との比率を示す状態発生比率を算出するものである。具体的には、図11の項目No.33に示すように、項目No.31で集計した合計の状態発生回数、第1状態発生回数、及び第2状態発生回数に基づいて、「（第1状態発生回数／状態発生回数）×100」、及び「（第2状態発生回数／状態発生回数）×100」の式で、状態発生比率が算出される。

【0260】

この状態発生比率算出手段により算出した状態発生比率は、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶されると共に、例えば図15に示すように、出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される。このように、第1状態発生回数と第2状態発生回数との比率を示す状態発生比率が状態発生比率算出手段により算出され、該算出結果が出力手段により出力されるので、不正等の検討の際に、第1状態及び第2状態のバランスを比率として一見して把握できる。

【0261】

さらに制御部52は平均特定遊技状態中差数算出手段の一例であって、前記使用情報受信手段（台端末30）により受信した使用情報（打込信号）と、前記付与情報受信手段（台端末30）により受信した付与情報（払出信号）とに基づいて、前記特定遊技状態期間判定手段（台端末30）により閾値時間以上であると判定された特定遊技状態中における使用遊技媒体数（大当たり中打込球数）と付与遊技媒体数（大当たり中払出球数）との差数（大当たり中差球数）を該特定遊技状態の発生回数で除することにより得られる平均特定遊技状態中差数（平均TY）を算出するものである。ここで「閾値時間以上であると判定された特定遊技状態」とは、15ラウンドに制御される大当たり状態、即ち通常確変大当たり、及び非確変大当たりである。

【0262】

具体的には、台端末30から送信されてくる図6に示す大当たり発生履歴における大当たり中払出球数の合計値（突然確変大当たりを除く）、大当たり中打込球数の合計値（突然確変大当たりを除く）、及び大当たり回数（突然確変大当たりを除く）に基づいて、図11の項目No.34に示すように、「大当たり中払出球数の合計値（突然確変大当たりを除く）－大当たり中打込球数の合計値（突然確変大当たりを除く）」の式で大当たり中差球数（突然確変大当たりを除く）が算出され、「該算出された大当たり中差球数（突然確変大当たりを除く）÷大当たり回数の合計値（突然確変大当たりを除く）」の式で平均TY（突然確変大当たりを除く）が算出される。

【0263】

この平均特定遊技状態中差数算出手段により算出した平均TY（突然確変大当たりを除く）は、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶されると共に、例えば図15に示すように、出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される。このように、特定遊技状態期間判定手段により閾値時間以上であると判定された特定遊技状態（即ち通常確変大当たり、及び非確変大当たり）中の差球数に基づく平均TY（突然確変大当たりを除く）が平均特定遊技状態中差数算出手段により算出され、該算出結果が出力手段により出力されるので、ばらつきの大きい突然確変大当たりにおける大当たり中差球数を排除した平均TYを把握でき、これにより大入賞口周りの正確な釘調整が可能となる。

【0264】

なお制御部52においては、項目No.35に示すように、第1大入賞信号の受信数が第1大入賞数として集計され、項目No.36に示すように、第2大入賞信号の受信数が第2大入賞数として集計され、項目No.37に示すように、「第1大入賞数＋第2大入賞数」の式で全体大入賞数が算出され、項目No.38に示すように、「（第1大入賞数／全体大入賞数）×100」及び「（第2大入賞数／全体大入賞数）×100」の式で大入賞比率が算出され、項目No.39に示すように、「全体大入賞数／全大当たり回数」の式で大当たり1回あたりの大入賞数が算出される。具体的には、台端末30から受信した各集計値に基づいて、集計及び算出が行われる。これら集計・算出した各情報は、図7に示す台番号DBにおいて各パチンコ機10毎に記憶される。

## 【0265】

次に図12～図16を参照して、ホールコンピュータ50のディスプレイ55に表示される遊技関連情報の出力帳票及び大当り発生履歴について説明する。ホールコンピュータ50において、遊技場の係員の操作により、遊技関連情報表示モードが実行されると、図7に示す台番号D Bで記憶されている遊技関連情報に基づいて図12に示す出力帳票が作成され、ディスプレイ55に表示される。この出力帳票は、遊技関連情報のうちの「全体」に係る値を表示するものであり、各パチンコ機10の台番号及び遊技機種別と対応付けて、遊技関連情報として、全体始動入賞数、全体可変表示回数、全体有効始動率、全体ベース、全体スタート割合、全大当り回数、及び全体平均TSの各値が、複数のパチンコ機10について表示される。

## 【0266】

この図12に示す出力帳票において、特定の台番号（例えば1番台）をクリックして選択すると、図7に示す台番号D Bで記憶されている遊技関連情報に基づいて図13に示す出力帳票が作成され、ディスプレイ55に表示される。この出力帳票は、遊技関連情報を台別に詳細表示するものであり、前記選択された台番号のパチンコ機10について、始動入賞数（第1、第2、全体）、始動入賞比率、可変表示回数（第1、第2、全体）、有効始動率（第1、第2、全体）、ベース（第1、第2、全体）、余剰ベース（第1、第2、全体）、スタート割合（第1、第2、全体）、大当り回数（第1、第2、全体）、及び平均TS（第1、第2、全体）の各値が表示され、それぞれにおいて低確中、確変中、及び全体のデータが表示される。なお各値における低確中及び確変中が時短中を含むか否かは、図9～図11で説明したとおりである。

## 【0267】

一方、図12に示す出力帳票において、特定の集計項目をクリックして選択すると、図7に示す台番号D Bで記憶されている遊技関連情報に基づいて図14に示す出力帳票が作成され、ディスプレイ55に表示される。この出力帳票は、遊技関連情報を集計項目別に詳細表示するものであり、前記選択された集計項目に関連する集計項目の各値が表示される。例えば図12に示される集計項目のうちの「全体始動入賞数」が選択されると、図14に示すように、該選択された全体始動入賞数に関連する集計項目として、第1始動入賞数（合計、低確中、確変中）、第2始動入賞数（合計、低確中、確変中）、全体始動入賞数（合計、低確中、確変中）、及び始動入賞比率（合計、低確中、確変中）の各値が、複数のパチンコ機10について表示される。

## 【0268】

なお図示はしないが、同様にして、「全体可変表示回数」が選択されると、関連する集計項目として、第1可変表示回数（合計、時短中を除く低確中、時短中を含む確変中、時短中を含む低確中、時短中を除く確変中）、第2可変表示回数（合計、時短中を除く低確中、時短中を含む確変中、時短中を含む低確中、時短中を除く確変中）、及び全体可変表示回数（合計、時短中を除く低確中、時短中を含む確変中、時短中を含む低確中、時短中を除く確変中）の各値が表示される。また「全体有効始動率」が選択されると、関連する集計項目として、第1有効始動率（合計、低確中、確変中）、第2有効始動率（合計、低確中、確変中）、及び全体有効始動率（合計、低確中、確変中）の各値が表示される。また「全体ベース」が選択されると、関連する集計項目として、第1ベース（合計、低確中、確変中）、第2ベース（合計、低確中、確変中）、全体ベース（合計、低確中、確変中）、第1余剰ベース（合計、低確中、確変中）、第2余剰ベース（合計、低確中、確変中）、及び全体余剰ベース（合計、低確中、確変中）の各値が表示される。また「全体スタート割合」が選択されると、関連する集計項目として、第1スタート割合（合計、低確中、確変中）、第2スタート割合（合計、低確中、確変中）、及び全体スタート割合（合計、低確中、確変中）の各値が表示される。また「全大当り回数」が選択されると、関連する集計項目として、第1特別図柄大当り回数（合計、通常、確変）、第2特別図柄大当り回数（合計、通常、確変）、及び全大当り回数（合計、通常、確変）の各値が表示される。さらに「全体平均TS」が選択されると、関連する集計項目として、第1平均TS（合

計、低確中、確変中)、第2平均TS(合計、低確中、確変中)、及び全体平均TS(合計、低確中、確変中)の各値が表示される。

【0269】

また図示はしないが、遊技関連情報を出力する出力手段であるディスプレイ55においては、パチンコ機10のある機種や種別に関するデータを抽出して表示したり、第1始動入賞口12A及び第1特別図柄可変表示装置15Aに関するデータと、第2始動入賞口12B及び第2特別図柄可変表示装置15Bに関するデータとを別々に一覧表示することも可能である。

【0270】

また図12に示す出力帳票において、右上に表示される「確変データ」ボタンをクリックすると、図7に示す台番号DBで記憶されている遊技関連情報に基づいて図15に示す出力帳票が作成され、ディスプレイ55に表示される。この出力帳票は、遊技関連情報のうち、前記図11の項目No.31～34で集計・算出されたデータを確変データとして表示するものであり、各パチンコ機10の台番号と対応付けて、状態発生回数(合計、第1の状態、第2の状態)、状態発生割合(第1の状態、第2の状態)、状態発生比率(第1の状態、第2の状態)、及び平均TY(突然確変大当りを除く)の各値が、複数のパチンコ機10について表示される。

【0271】

この図15に示す出力帳票において、左下に表示される「大当り発生履歴(グラフ形式)」ボタンをクリックすると、ハードディスク53で記憶されている図6に示す大当り発生履歴に基づいて、制御部52により図16(a)(b)に示す出力用の大当り発生履歴が作成され、ディスプレイ55に表示される。

【0272】

ここで図16(a)に示す大当り発生履歴を出力する出力手段(ディスプレイ55)は、前記特定遊技状態種別特定手段による特定結果に基づいて、第1の状態における第2遊技状態(通常確変状態)中に発生した第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態(通常確変状態中の大当り)と、第2の状態における第2遊技状態(突然確変状態)中に発生した第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態(突然確変状態中の大当り)とを識別可能な態様で、特定遊技状態発生履歴集計手段により集計された第1特定遊技状態及び／又は第2特定遊技状態の発生履歴を出力するものである。

【0273】

具体的には、縦軸が台番号を示し横軸が時刻を示すグラフエリアにおいて、図6に示す大当り発生履歴に基づいて、状態種別として通常確変状態中の大当りである旨が記録されている大当り状態については、前記グラフエリアにおける該大当り状態の発生時刻に二重丸(◎)印がプロットされ、状態種別として突然確変状態中の大当りである旨が記録されている大当り状態については、前記グラフエリアにおける該大当り状態の発生時刻に白星(☆)印がプロットされ、状態種別として上記以外の大当りである旨が記録されている大当り状態については、前記グラフエリアにおける該大当り状態の発生時刻に逆三角(▽)印がプロットされ、かつ通常確変状態の発生期間が黒矢印で示されると共に突然確変状態の発生期間が白矢印で示されることにより、制御部52により図16(a)に示す出力用の大当り発生履歴が作成され、ディスプレイ55に表示される。ここで図6に示す大当り発生履歴における状態種別は、前述の如く、特定遊技状態種別特定手段による特定結果に基づいて記録されているものである。

【0274】

このように、第1の状態における確率変動状態中に発生した特定遊技状態(通常確変状態中の大当り)と、第2の状態における確率変動状態中に発生した特定遊技状態(突然確変状態中の大当り)とを識別可能な態様で、大当り発生履歴が出力手段により出力されるので、両状態における確率変動状態中に発生した大当り状態の発生分布を一見して把握でき、これにより例えば不正の検討が容易となる。

【0275】



また図16(b)に示す大当り発生履歴を出力する出力手段(ディスプレイ55)は、前記第1特定遊技状態発生履歴集計手段により集計された第1特定遊技状態(通常確変大当り及び非確変大当り)の発生履歴、即ち前記第2遊技状態特定手段により特定された第2特定遊技状態(突然確変大当り)を除外して集計された第1特定遊技状態の発生履歴を出力するものである。

【0276】

具体的には、縦軸が台番号を示し横軸が時刻を示すグラフエリアにおいて、図6に示す大当り発生履歴に基づいて、大当り種別として「突然確変大当り」と記録されている大当り状態については、前記グラフエリアにおける該大当り状態の発生時刻に何らの記号もプロットされず、大当り種別として「通常確変大当り」と記録されている大当り状態については、前記グラフエリアにおける該大当り状態の発生時刻に黒星(★)印がプロットされ、大当り種別として「非確変大当り」と記録されている大当り状態については、前記グラフエリアにおける該大当り状態の発生時刻に白星(☆)印がプロットされ、かつ通常確変状態の発生期間が黒矢印で示されると共に突然確変状態の発生期間が白矢印で示されることにより、制御部52により図16(b)に示す出力用の大当り発生履歴が作成され、ディスプレイ55に表示される。ここで図6に示す大当り発生履歴における大当り種別は、前述の如く、第2特別図柄特定遊技状態特定手段による特定結果に基づいて記録されているものである。

【0277】

このように、突然確変大当りを除外して、通常確変大当り及び非確変大当りの大当り発生履歴が出力されるので、遊技場の利益に実質的に関係のある、即ち大当り中差球数の多い大当り状態である通常確変大当りと非確変大当りのみの発生履歴を遊技場に提供できる。

【0278】

また図15に示す出力帳票において、左下に表示される「大当り発生履歴(表形式)」ボタンをクリックすると、ハードディスク53で記憶されている図6に示す大当り発生履歴に基づいて、制御部52により図17(a)(b)に示す出力用の大当り発生履歴が作成され、ディスプレイ55に表示される。

【0279】

ここで図17(a)に示す大当り発生履歴を出力する出力手段(ディスプレイ55)は、前記図16(a)と同様に、前記特定遊技状態種別特定手段による特定結果に基づいて、第1の状態における第2遊技状態(通常確変状態)中に発生した第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態(通常確変状態中の大当り)と、第2の状態における第2遊技状態(突然確変状態)中に発生した第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態(突然確変状態中の大当り)とを識別可能な態様で、特定遊技状態発生履歴集計手段により集計された第1特定遊技状態及び／又は第2特定遊技状態の発生履歴を出力するものである。具体的には、図6に示す大当り発生履歴から、発生時刻、大当り回数、及び状態種別を抽出することにより、制御部52により図17(a)に示す出力用の大当り発生履歴が作成され、ディスプレイ55に表示される。ここで図6に示す大当り発生履歴における状態種別は、前述の如く、特定遊技状態種別特定手段による特定結果に基づいて記録されているものである。従って、この図17(a)によっても、前記図16(a)と同様の効果を奏する。

【0280】

また図17(b)に示す大当り発生履歴を出力する出力手段(ディスプレイ55)は、前記図16(b)と同様に、前記第1特定遊技状態発生履歴集計手段により集計された第1特定遊技状態(通常確変大当り及び非確変大当り)の発生履歴、即ち前記第2遊技状態特定手段により特定された第2特定遊技状態(突然確変大当り)を除外して集計された第1特定遊技状態の発生履歴を出力するものである。具体的には、図6に示す大当り発生履歴から、大当り種別として「突然確変大当り」と記録されている大当り状態を除外した上で、発生時刻、大当り回数、及び大当り種別を抽出し、かつ大当り回数をリナンバリングすることにより、制御部52により図17(b)に示す出力用の大当り発生履歴が作成さ

れ、ディスプレイ 55 に表示される。即ち図 17 ( b ) では、発生時刻が 1 1 : 1 0 である大当たり状態については 3 回目の大当たりであるとされ、発生時刻が 1 5 : 5 5 である大当たり状態については 1 5 回目の大当たりであるとされる。ここで図 6 に示す大当たり発生履歴における大当たり種別は、前述の如く、第 2 特別図柄特定遊技状態特定手段による特定結果に基づいて記録されているものである。従って、この図 17 ( b ) によっても、前記図 16 ( b ) と同様の効果を奏する。

【0281】

またディスプレイ 55 は受信異常報知手段の一例であって、前記遊技機種別設定手段によりタイプ 2 であると設定されているパチンコ機 1 0 ( 図 7 を参照 ) から、予め定められた所定時間内に、第 1 始動入賞口 1 2 A への遊技球の入賞に関連して発生する情報又は第 2 始動入賞口 1 2 B への遊技球の入賞に関連して発生する情報のいずれか一方のみしか受信しないときや、第 1 特別図柄可変表示装置 1 5 A による第 1 特別図柄の可変表示に関連して発生する情報又は第 2 特別図柄可変表示装置 1 5 B による第 2 特別図柄の可変表示に関連して発生する情報のいずれか一方のみしか受信しないときに、当該パチンコ機 1 0 を特定可能な態様でその旨を報知するものである。

【0282】

具体的には、第 1 始動入賞信号のみ又は第 2 始動入賞信号のみを受信する期間が所定期間 ( 例えば 3 分間 ) 継続したり、第 1 特別図柄確定信号のみ又は第 2 特別図柄確定信号のみを受信する期間が所定期間 ( 例えば 3 分間 ) 継続したときに、台端末 3 0 が異常と判定して、該異常と判定したパチンコ機 1 0 の台番号と共に異常である旨をホールコンピュータ 5 0 に対して通知する。該通知を受信したホールコンピュータ 5 0 においては、図 18 ( a ) に示す信号受信異常報知画面がディスプレイ 55 に表示され、該画面では、あるパチンコ機 1 0 からは片方の信号しか入力されていない旨 ( 例えば 7 番台のパチンコ機からは第 1 始動入賞信号しか出力されていない旨等 ) が表示される。このように、いずれか一方の信号のみしか受信しないときには、当該遊技機を特定可能な態様で、受信異常報知手段によりその旨が報知されるので、遊技機種別の設定間違いや配線不良の発見に資することができる。

【0283】

さらにディスプレイ 55 は始動入賞比率異常報知手段の一例であって、前記始動入賞比率判定手段により始動入賞比率が所定範囲外である、即ち図 8 ( b ) で設定された報知基準値を達していると判定されたパチンコ機 1 0 について、当該パチンコ機 1 0 を特定可能な態様でその旨を報知するものである。具体的には、図 18 ( b ) に示す始動入賞比率異常報知画面がディスプレイ 55 に表示され、該画面では、あるパチンコ機 1 0 の始動入賞比率が報知基準値に達している旨が表示される。このように、始動入賞比率が予め定められた所定範囲外であると判定されたパチンコ機 1 0 を特定可能な態様で、始動入賞比率異常報知手段によりその旨が報知されるので、いずれか一方の始動入賞領域に不正な手法 ( 例えば磁石等 ) により入賞させるような不正行為の発見に資することができる。

【0284】

以上に説明した例では、遊技機が、図 2 に示すように、第 1 始動入賞口 1 2 A 及び第 2 始動入賞口 1 2 B の 2 つの始動入賞領域と、該 2 つの始動入賞領域の各々に対応した第 1 特別図柄可変表示装置 1 5 A 及び第 2 特別図柄可変表示装置 1 5 B の 2 つの可変表示手段を備えるパチンコ機 1 0 である例について説明したが、該遊技機は、図 19 に示すようなパチンコ機 1 0 ' であっても良い。このパチンコ機 1 0 ' は、前記パチンコ機 1 0 と比較して、2 つの始動入賞領域ではなく 1 つの始動入賞領域 1 2 ' を備える点のみが異なり、その他の点は同様である。

【0285】

このパチンコ機 1 0 ' においては、遊技球が始動入賞領域 1 2 ' に入賞すると、該入賞が物理的 ( 例えば分岐路 ) 或いはソフト的に 2 つに振り分けられて、いずれか一方の可変表示手段による可変表示が行われるように構成されているので、前記特別図柄確定信号としては、第 1 及び第 2 の 2 種類が出力されるが、始動入賞信号としては、1 種類しか出力

されない。従って、このパチンコ機10'が本発明に適用される場合には、2種類の始動入賞信号に依らない遊技関連情報である平均TS(図11の項目No. 28~30)のみが2種類、ホールコンピュータ50において算出される。

【0286】

また、以上に説明した例では、遊技機(パチンコ機10)の遊技領域11において、始動入賞領域として第1始動入賞領域(第1始動入賞口12A)及び第2始動入賞領域(第2始動入賞口12B)を備え、可変表示手段として第1可変表示手段(第1特別図柄可変表示装置15A)及び第2可変表示手段(第2特別図柄可変表示装置15B)を備える例について説明したが、これに限らず、該遊技領域11に1つの始動入賞領域及び1つの可変表示手段を備えるものでも良い。即ち遊技機は、遊技球を遊技領域に打ち込むことにより遊技が行われ、前記打ち込まれた遊技球が入賞する始動入賞領域と、前記打ち込まれた遊技球が該始動入賞領域に入賞することにより始動条件が成立した後に開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示手段と、を前記遊技領域に備え、前記特定遊技状態、第1の状態、及び第2の状態が発生するものであれば良い。

【0287】

[ 2. 第2の認識手法を行う遊技用管理装置及び遊技用システム1 ]

次に、第2の認識手法を行う遊技用システム1の構成要素であるパチンコ機10と台端末30とホールコンピュータ50について説明する。ここでパチンコ機10は、第1の認識手法を行うものと同様であるため、説明を省略する。

【0288】

遊技用管理装置の一部を構成する台端末30は、第1の認識手法を行うものと比較して、特定遊技状態期間特定手段及び特定遊技状態期間判定手段として機能しない点、計時手段として機能する点、並びに第1状態発生認識手段及び第2状態発生認識手段としての機能が相違する点のみが異なり、その他の点は同様であるため、異なる点についてのみ説明し、同様の点については説明を省略する。

【0289】

台端末30は計時手段の一例であって、前記特定遊技状態期間特定情報受信手段による特定遊技状態期間特定情報の受信に応じて計時を開始するものである。具体的には、図5(a')(b')に示すように、特定遊技状態期間特定情報である大当たり1信号は、大当たり状態の間において継続的に出力される状態信号、即ち大当たり状態の発生で立ち上がると共に大当たり状態の終了で立ち下がる信号であるため、該大当たり1信号の立ち上がりを検出したT10、又はT20から、計時が開始される。

【0290】

そして前記第1状態発生認識手段として機能する台端末30は、前記計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間(5秒)になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報(大当たり1信号)を受信中であり、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において前記第2遊技状態発生情報受信手段により前記第2遊技状態発生情報(大当たり1信号及び大当たり3信号が出力されていない状態における大当たり2信号)を受信したことに基づいて、前記第1の状態が発生したと認識するものである。具体的には、図5(a')に示すように、T10から計時が開始された計時時間が閾値時間(5秒)になった時点において、大当たり1信号を受信中であり(即ち計時が開始される契機となった大当たり1信号が未だ立ち下がっておらず)、かつ大当たり1信号の受信終了後に大当たり2信号を受信している(即ち大当たり2信号が立ち下がっておらず、かつ大当たり3信号を受信していない)ことに基づいて、第1の状態が発生したと認識される。

【0291】

また前記第2状態発生認識手段として機能する台端末30は、少なくとも前記計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間(5秒)になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報(大

当り1信号)を受信中でないことに基づいて、前記第2の状態が発生したと認識するものであり、ここでは前記計時手段による計時時間が前記閾値時間設定手段により設定した閾値時間になった時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段により前記特定遊技状態期間特定情報を受信中でなく、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において前記第2遊技状態発生情報受信手段により前記第2遊技状態発生情報(大当り1信号及び大当り3信号が出力されていない状態における大当り2信号)を受信したことに基づいて、前記第2の状態が発生したと認識するものである。具体的には、図5(b')に示すように、T20から計時が開始された計時時間が閾値時間(5秒)になった時点において、大当り1信号を受信中でなく(即ち計時が開始される契機となった大当り1信号が既に立ち下がっており)、かつ大当り2信号を受信している(即ち大当り2信号が立ち下がっていない)と共に大当り3信号を受信していないことに基づいて、第2の状態が発生したと認識される。

【0292】

この第2の認識手法を行うものにおいても、第1の認識手法を行うものと同様にして、第1状態発生認識手段により第1の状態が発生したと認識されたことに基づいて、第1の状態の発生回数が第1状態発生回数集計手段により集計されると共に、第2状態発生認識手段により第2の状態が発生したと認識されたことに基づいて、第2の状態の発生回数が第2状態発生回数集計手段により集計され(図11の項目No.31を参照)、該集計結果が出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される(図15を参照)。

【0293】

このように、特定遊技状態期間特定情報の受信に応じて計時が開始され、計時時間が設定された閾値時間になった時点において特定遊技状態期間特定情報を受信中であり、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、第1状態発生認識手段により第1の状態が発生したと認識されて、第1状態発生回数集計手段により第1の状態の発生回数が集計されると共に、計時時間が設定された閾値時間になった時点において特定遊技状態期間特定情報を受信中でないことに基づいて、第2状態発生認識手段により第2の状態が発生したと認識されて、第2状態発生回数集計手段により第2の状態の発生回数が集計され、該集計結果が出力手段により出力されるので、大当り状態が発生した旨を示す情報として、通常確変大当り及び突然確変大当り共に同一の信号入力部に同形態の特定遊技状態期間特定情報(大当り1信号)が入力され、また確率変動状態が発生した旨を示す信号として、通常確変状態及び突然確変状態共に同一の信号入力部に同形態の第2遊技状態発生情報(大当り1信号及び大当り3信号が出力されていない状態における大当り2信号)が入力される場合にも、第1の状態と第2の状態とを区別してそれぞれの発生回数を集計・出力することができる。

【0294】

その結果、第1の状態及び第2の状態の一方を狙い打つような不正の発見に資することができる。例えば、第1の状態においては第2の状態に比べて長い期間大当り状態に制御されるため、体感機等を使用して第1の状態を狙い打つような不正が行われる可能性があるが、第1の状態と第2の状態とを区別して発生回数が出力されることで、両者の発生回数が予め定められた振り分け確率よりも大幅に偏っていれば、不正が行われている可能性があることを把握することができる。

【0295】

台端末30と共に遊技用管理装置を構成するホールコンピュータ50は、平均特定遊技状態中差数算出手段としての機能が相違する点のみが異なり、その他の点は同様であるため、異なる点についてのみ説明し、同様の点については説明を省略する。

【0296】

前記平均特定遊技状態中差数算出手段として機能する制御部52は、前記使用情報受信手段(台端末30)により受信した使用情報(打込信号)と、前記付与情報受信手段(台端末30)により受信した付与情報(払出信号)とに基づいて、前記計時手段(台端末30)による計時時間が前記閾値時間設定手段(台端末30)により設定した閾値時間にな

った時点において前記特定遊技状態期間特定情報受信手段（台端末30）により前記特定遊技状態期間特定情報（大当たり1信号）を受信中である特定遊技状態（通常確変大当たり及び非確変大当たり）中における使用遊技媒体数（大当たり中打込球数）と付与遊技媒体数（大当たり中払出球数）との差数（大当たり中差球数）を該特定遊技状態の発生回数で除することにより得られる平均特定遊技状態中差数（平均TY）を算出するものである。ここで「計時時間が閾値時間になった時点において特定遊技状態期間特定情報を受信中である特定遊技状態」とは、15ラウンドに制御される大当たり状態、即ち通常確変大当たり、及び非確変大当たりである。

【0297】

この第2の認識手法を行うものにおいても、第1の認識手法を行うものと同様に、大当たり中差球数（突然確変大当たりを除く）が算出されると共に、平均TY（突然確変大当たりを除く）が算出され（図11の項目No. 34を参照）、該算出結果が出力手段であるディスプレイ55に表示されて出力される（図15を参照）。このように、計時時間が設定された閾値時間になった時点において特定遊技状態期間特定情報を受信中である特定遊技状態（即ち通常確変大当たり、及び非確変大当たり）中の差球数に基づく平均TY（突然確変大当たりを除く）が平均特定遊技状態中差数算出手段により算出され、該算出結果が出力手段により出力されるので、ばらつきの大きい突然確変大当たりにおける大当たり中差球数を排除した平均TYを把握でき、これにより大入賞口周りの正確な釘調整が可能となる。

【0298】

[ 3. 変形例 ]

最後に、本発明の変形例について説明する。

【0299】

上記の実施形態において、遊技機は、CR式のパチンコ機10であっても現金式のパチンコ機でも良い。またパチンコ機は、遊技媒体であるパチンコ玉が指触不能に封入されると共に入賞口への入賞に応じて得点が付与される封入式のパチンコ機や、遊技領域や遊技媒体であるパチンコ玉が画像にて表示されると共に入賞に応じて得点が付与される画像式のパチンコ機や、入賞口への入賞に応じてクレジットが加算されるクレジット式のパチンコ機であっても良い。

【0300】

上記の実施形態では、始動入賞領域が入賞口（即ち第1始動入賞口12A、第2始動入賞口12B）である例について説明したが、該始動入賞領域は、例えば普通図柄始動通過口19のような通過口であっても良い。

【0301】

上記の実施形態では、大当たり乱数カウンタから取得された大当たり乱数に基づいて、大当たり状態を発生させるか否かの判断が行われ、大当たり状態を発生させる場合に、特別図柄乱数カウンタから取得された特別図柄乱数に基づいて、第1の状態、第2の状態、又は非確変大当たりのいずれを発生させるかが決定される例について説明したが、これに限らず、大当たり乱数カウンタから取得された大当たり乱数に基づいて、確率変動状態を伴う大当たり状態を発生させるか、又は非確変大当たりを発生させるか否かの判断が行われ、確率変動状態を伴う大当たり状態を発生させる場合に、特別図柄乱数カウンタから取得された特別図柄乱数に基づいて、第1の状態、又は第2の状態のいずれを発生させるかが決定されるようにしても良い。

【0302】

上記の実施形態では、通常確変大当たりのラウンド数と非確変大当たりにおけるラウンド数が同一（15ラウンド）である例について説明したが、これに限らず、両者のラウンド数は異なっても良い。本発明では、突然確変大当たりの時間が、通常確変大当たりの時間よりも短ければ良く、具体的な開放時間やラウンド数は特に限定されない。

【0303】

上記の実施形態では、特別図柄が1桁の7セグメント表示器に表示される例について説明したが、これに限らず、該特別図柄は複数桁であっても良く、この場合には、該複数桁

の特別図柄が特定の組み合わせ（例えばゾロ目）となったときに前記特定遊技状態が発生する。なお上記の実施形態において、第1可変表示手段（第1特別図柄可変表示装置15A）における大当り図柄と第2可変表示手段（第2特別図柄可変表示装置15B）における大当り図柄とは、それぞれ異なっているとしても良く、例えば一方が数字で他方がアルファベットであっても良い。また飾り図柄可変表示装置は必ずしも設けなくても良い。

【0304】

上記の実施形態では、可変表示回数を特定可能な情報が、特別図柄の図柄確定後に出力される特別図柄確定信号である例について説明したが、これに限らず、該可変表示回数を特定可能な情報は、特別図柄の可変表示が開始されたときに出力されるスタート信号であっても良い。

【0305】

上記の実施形態では、パチンコ機10が、いわゆるハーフスペック機と称されるもの、即ち確変状態中において発生した確変状態とならない大当り状態が終了したときに時短状態が発生するものである例について説明したが、これに限らず、該パチンコ機10は、いわゆるフルスペック機と称されるもの、即ち確変状態とならない大当り状態が終了したときに時短状態が発生するものであっても良い。また大当りとは無関係に（例えばプレミアムリーチの発生等に基づいて）突然時短状態が発生するようなものであっても良い。さらには時短機能を備えないものであっても良い。

【0306】

上記の実施形態では、特別遊技状態において、変動時間の短縮及び開放時間の延長が行われる時短状態となる例について説明したが、これに限らず、該特別遊技状態は、例えば普通図柄が当たりとなる確率を向上させる普通図柄確変でも良く、前記変動時間の短縮、又は前記開放時間の延長のいずれか一方のみでも良く、それらの適宜組み合わせでも良い。

【0307】

上記の実施形態では、特別図柄が特別の識別情報となったときに確変状態が発生する例について説明したが、これに限らず、該確変状態は、特別図柄とは無関係に（例えばプレミアムリーチの発生等に基づいて）突然発生するようなものであっても良い。

【0308】

上記の実施形態では、図3に示すように、パチンコ機10からの入力信号に基づいて台端末30において遊技関連情報の集計が行われ、該集計値がホールコンピュータ50に対して送信される例について説明したが、これに限らず、台端末30において遊技関連情報の集計を行わずに、入力信号をそのままホールコンピュータ50に送信するようにしても良い。また台端末30や中継コンピュータ40を設けずに、ホールコンピュータ50のみによって遊技用管理装置を構成するようにしても良い。

【0309】

上記の実施形態では、遊技用管理装置が、複数の遊技機（パチンコ機10）の遊技関連情報を管理するホールコンピュータ50である例について説明したが、これに限らず、該遊技用管理装置は、各遊技機に対応して設けられ、該対応する遊技機の遊技関連情報を管理するものであっても良い。

【0310】

上記の実施形態では、図4に示すように、大当り2信号が、大当り状態中、確率変動状態中、及び時短状態中に出力される例について説明したが、これに限らず、大当り2信号は、確率変動状態中にのみ出力されるようにしても良く、この場合には、該大当り2信号のみが、第2遊技状態発生情報（確率変動状態発生情報）に該当する。

【0311】

上記の実施形態では、図4に示すように、特定遊技状態（大当り状態）の終了後に確率変動状態が発生する例について説明したが、これに限らず、特定遊技状態中に確率変動状態が発生するものでも良い。この場合には、上記の第1の認識手法では、図5（a）（b）に示す第1の状態又は第2の状態の認識において、特定遊技状態期間中において第2遊技状態発生情報（確率変動状態発生情報）を受信したことに基づいて、第1の状態又は第

2の状態が発生したと認識される。なお特定遊技状態期間特定情報である大当たり1信号の立ち上がりと同時に第2遊技状態発生情報である大当たり2信号が立ち上がった場合も、「特定遊技状態期間中において第2遊技状態発生情報を受信したこと」に含まれる。また上記の第2の認識手法では、図5（a'）（b'）に示す第1の状態又は第2の状態の認識において、特定遊技状態期間特定情報の受信中において第2遊技状態発生情報（確率変動状態発生情報）を受信したことに基づいて、第1の状態又は第2の状態が発生したと認識される。なお特定遊技状態期間特定情報である大当たり1信号の立ち上がりと同時に第2遊技状態発生情報である大当たり2信号が立ち上がった場合も、「特定遊技状態期間特定情報の受信中において第2遊技状態発生情報を受信したこと」に含まれる。

【0312】

上記の実施形態では、パチンコ機10において特定遊技状態（大当たり状態）が発生したときに、当該情報のみでは第1特別図柄特定遊技状態（第1特別図柄大当たり状態）が発生したのか第2特別図柄特定遊技状態（第2特別図柄大当たり状態）が発生したのかを識別不能な特定遊技状態発生情報（大当たり1信号）が、当該パチンコ機10から出力される例について説明したが、これに限らず、第1特別図柄特定遊技状態が発生したときに該第1特別図柄特定遊技状態の発生を特定可能な第1の情報を出力すると共に、第2特別図柄特定遊技状態が発生したときに該第2特別図柄特定遊技状態の発生を特定可能な第2の情報を出力するように当該パチンコ機10を構成し、該第1の情報に基づいて第1特別図柄特定遊技状態の発生回数が集計され、該第2の情報に基づいて第2特別図柄特定遊技状態の発生回数が集計されるようにしても良い。

【0313】

上記の第1の認識手法では、図5（b）に示すように、前記特定された特定遊技状態期間が閾値時間以上でない特定遊技状態期間判定手段により判定され、かつ該特定遊技状態期間後において第2遊技状態発生情報（確率変動状態発生情報）を受信したことに基づいて、第2状態発生認識手段により第2の状態が発生したと認識される例について説明し、上記の第2の認識手法では、図5（b'）に示すように、計時時間が閾値時間になった時点において特定遊技状態期間特定情報（大当たり1信号）を受信中でなく、かつ該特定遊技状態期間特定情報の受信終了後又は受信中において第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、第2状態発生認識手段により第2の状態が発生したと認識される例について説明したが、本実施例におけるパチンコ機10については、第2特定遊技状態に制御されるときには必ず確率変動状態にも制御されるので、第2遊技状態発生情報を受信したか否かに依らず、第2の状態が発生したと認識されるように構成しても良い。一方、第2の状態が発生すると共に、第2特定遊技状態（例えば0.5秒×2ラウンド）に制御された後に確率変動状態に制御されない第4の状態も発生する遊技機については、第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて第2の状態が発生したと認識し、第2遊技状態発生情報を受信しなかったことに基づいて第4の状態が発生したと認識する必要があるので、第2遊技状態発生情報を受信したか否かに依って、第2の状態が発生したと認識されるように構成すれば良い。このように、前記特定された特定遊技状態期間が閾値時間以上でない特定遊技状態期間判定手段により判定され、かつ該特定遊技状態期間後において第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて、第2状態発生認識手段により第2の状態が発生したと認識されるように構成すれば、第2特定遊技状態に制御されると共に確率変動状態に制御されない第4の状態が発生する遊技機についても、該第4の状態と前記第2の状態とを区別して第2の状態の発生回数を正確に集計・出力することができる。

【0314】

上記の実施形態では、図5に示すように、特定遊技状態期間特定情報である大当たり1信号の受信期間（例えばT10～T11の期間、又はT20～T21の期間）で、前記特定遊技状態期間が特定される例について説明したが、これに限らず、台端末30が所定間隔（例えば2msec間隔）でカウントを行うカウンタを有するときには、大当たり1信号の受信期間における該カウンタのカウント数に基づいて、前記特定遊技状態期間が特定されるようにしても良く、この場合には、前記閾値時間もカウンタ数で設定される。

## 【0315】

上記の実施形態では、図5に示すように、特定遊技状態期間特定情報である大当たり1信号の受信期間（例えばT10～T11の期間、又はT20～T21の期間）そのものが、前記特定遊技状態期間として特定される例について説明したが、これに限らず、特定遊技状態中における遊技媒体の払出が終了するまでの時間を考慮した期間を付加して、前記特定遊技状態期間を特定するようにしても良い。

## 【0316】

上記の実施形態では、図5に示すように、パチンコ機10において特定遊技状態（大当たり状態）が発生したときに、特定遊技状態期間特定情報として、該大当たり状態の間において継続的な状態信号である大当たり1信号が出力されると共に、パチンコ機10において確率変動状態が発生したときにも、第2遊技状態発生情報（確率変動状態発生情報）として、継続的な状態信号である、大当たり1信号及び大当たり3信号が出力されていない状態における大当たり2信号が出力される例について説明したが、これに限らず、該特定遊技状態期間特定情報や第2遊技状態発生情報は、図20又は図21に示すような形態で出力されるものであっても良い。

## 【0317】

ここで図20に示す例において、特定遊技状態期間特定情報は、大当たり状態が発生したときに、該大当たり状態の発生を示すパルス状の大当たり1信号（発生パルス）が出力されると共に、大当たり状態が終了したときに、該大当たり状態の終了を示すパルス状の大当たり1信号（終了パルス）が出力されるものである。また第2遊技状態発生情報（確率変動状態発生情報）も、確率変動状態が発生したとき（即ち大当たり状態が終了したとき）に、該確率変動状態の発生を示すパルス状の大当たり2信号（発生パルス）が出力されると共に、確率変動状態が終了したとき（即ち次の大当たり状態が発生したとき）に、該確率変動状態の終了を示すパルス状の大当たり2信号（終了パルス）が出力されるものである。

## 【0318】

従って、上記の第1の認識手法では、図20（a）に示すように、大当たり状態の発生を示すパルス状の大当たり1信号を受信したT10'から大当たり状態の終了を示すパルス状の大当たり1信号を受信したT11'までの期間が特定遊技状態期間として特定されて、該特定遊技状態期間が閾値時間以上であると判定され、かつ大当たり2信号を受信したことに基づいて、第1の状態が発生したと認識される。また図20（b）に示すように、同様にしてT20'からT21'までの期間が特定遊技状態期間として特定されて、該特定遊技状態期間が閾値時間以上でないと判定され、かつ大当たり2信号を受信したことに基づいて、第2の状態が発生したと認識される。なお図20（b）に示す例において、図5（b）について説明したのと同様に前記第4の状態も発生する遊技機については、第2遊技状態発生情報を受信したことに基づいて第2の状態が発生したと認識し、第2遊技状態発生情報を受信しなかったことに基づいて第4の状態が発生したと認識する必要があるので、第2遊技状態発生情報を受信したか否かに依って、第2の状態が発生したと認識されるように構成すれば良い。

## 【0319】

また上記の第2の認識手法では、図20（a'）に示すように、大当たり状態の発生を示すパルス状の大当たり1信号を受信したT10'から計時が開始されると共に、計時時間が閾値時間になった時点において大当たり1信号を受信中であり（即ち大当たり状態の終了を示すパルス状の大当たり1信号を未受信であり）、かつ大当たり1信号の受信終了後に大当たり2信号を受信した（即ち確率変動状態の発生を示すパルス状の大当たり2信号を受信しており、かつ大当たり3信号を受信していない）ことに基づいて、第1の状態が発生したと認識される。また図20（b'）に示すように、同様にしてT20'から計時が開始されると共に、計時時間が閾値時間になった時点において大当たり1信号を受信中でない（即ち大当たり状態の終了を示すパルス状の大当たり1信号を受信済である）ことに基づいて、第2の状態が発生したと認識される。なお図20（b'）に示す例において、図5（b'）について説明したのと同様に前記第4の状態も発生する遊技機については、第2遊技状態発生情報



を受信したことに基づいて第2の状態が発生したと認識し、第2遊技状態発生情報を受信しなかったことに基づいて第4の状態が発生したと認識する必要があるので、第2遊技状態発生情報を受信したか否かに依って、第2の状態が発生したと認識されるように構成すれば良い。

【0320】

また図21に示す例において、特定遊技状態期間特定情報は、大当たり状態が発生したときに、該大当たり状態の発生を示すパルス状の大当たり1信号（発生パルス）が出力されるものである。また第2遊技状態発生情報（確率変動状態発生情報）も、確率変動状態が発生したとき（即ち大当たり状態が終了したとき）に、該確率変動状態の発生を示すパルス状の大当たり2信号（発生パルス）が出力されるものである。即ち第1の状態又は第2の状態が発生した場合には、それらにおける大当たり状態が終了すると必ず確率変動状態が発生するので、大当たり1信号又は大当たり2信号は開始のパルスのみで足りることになる。

【0321】

従って、上記の第1の認識手法では、図21（a）に示すように、大当たり状態の発生を示すパルス状の大当たり1信号を受信したT10”から確率変動状態の発生を示すパルス状の大当たり2信号を受信したT11”までの期間が特定遊技状態期間として特定されて、該特定遊技状態期間が閾値時間以上であると判定され、かつ大当たり2信号を受信したことに基づいて、第1の状態が発生したと認識される。また図21（b）に示すように、同様にしてT20”からT21”までの期間が特定遊技状態期間として特定されて、該特定遊技状態期間が閾値時間以上でないと判定され、かつ大当たり2信号を受信したことに基づいて、第2の状態が発生したと認識される。

【0322】

また上記の第2の認識手法では、図21（a'）に示すように、大当たり状態の発生を示すパルス状の大当たり1信号を受信したT10”から計時が開始されると共に、計時時間が閾値時間になった時点において大当たり1信号を受信中である（即ち確率変動状態の発生を示すパルス状の大当たり2信号を未受信である）ことに基づいて、第1の状態が発生したと認識される。また図21（b'）に示すように、同様にしてT20'から計時が開始されると共に、計時時間が閾値時間になった時点において大当たり1信号を受信中でない（即ち確率変動状態の発生を示すパルス状の大当たり2信号を受信済である）ことに基づいて、第2の状態が発生したと認識される。

【0323】

上記の実施形態では、特定遊技状態期間特定情報が大当たり1信号であり、該大当たり1信号の受信期間に基づいて特定遊技状態期間が特定される例について説明したが、これに限らず、例えば付与遊技媒体数の単位使用遊技媒体数（例えば100個）あたりの平均値を示すベースに基づいて特定遊技状態期間が特定されるようにしても良い。具体的には、通常状態におけるベースは約50以下であるところ、特定遊技状態におけるベースは数百程度になるため、該ベースが数百程度である期間を特定遊技状態として特定するようにすれば良い。この場合には、該ベースの算出の元になる、付与遊技媒体数を特定するための付与情報（払出信号）と、使用遊技媒体数を特定するための使用情報（打込信号）が、前記特定遊技状態期間特定情報となる。

【0324】

同様に、上記の実施形態では、第2遊技状態発生情報（確率変動状態発生情報）が、大当たり1信号及び大当たり3信号が出力されていない状態における大当たり2信号であり、該信号の受信に基づいて確率変動状態の発生が認識される例について説明したが、これに限らず、時短状態を発生しない遊技機においては、前記ベースに基づいて確率変動状態の発生が認識されるようにしても良い。具体的には、通常状態におけるベースは約50以下であるところ、確率変動状態や時短状態におけるベースは約100程度になるため、該ベースが100程度になったときに確率変動状態が発生したと認識するようにすれば良い。この場合には、該ベースの算出の元になる、付与遊技媒体数を特定するための付与情報（払出信号）と、使用遊技媒体数を特定するための使用情報（打込信号）が、前記第2遊技状態

発生情報となる。

【0325】

上記の実施形態では、図9の項目No. 4に示すように、全体始動入賞数が、「第1始動入賞数+第2始動入賞数」の式で算出される例について説明したが、これに限らず、台端末30において、第1始動入賞信号又は第2始動入賞信号のいずれかを受信したことに基づいて、全体始動入賞数を加算更新することにより、該全体始動入賞数を集計するようにしても良い。

【0326】

上記の実施形態では、図9の項目No. 8に示すように、全体可変表示回数が、「第1可変表示回数+第2可変表示回数」の式で算出される例について説明したが、これに限らず、台端末30において、第1特別図柄確定信号又は第2特別図柄確定信号のいずれかを受信したことに基づいて、全体可変表示回数を加算更新することにより、該全体可変表示回数を集計するようにしても良い。

【0327】

上記の実施形態では、出力手段がディスプレイ55である例について説明したが、これに限らず、該出力手段は、例えばプリンタであっても良い。また遊技関連情報が、該遊技関連情報を公開するウェブサイトや、遊技場内の所定箇所に設置されて遊技者に対して該遊技関連情報を公開する端末装置において、遊技社に対して提供されるように構成した場合には、前記ウェブサイトを運営するウェブサーバや端末装置に対して遊技関連情報を送信する通信手段が、前記出力手段に相当する。

【0328】

上記の実施形態では、図15に示すように、第1特別図柄可変表示装置15Aにおける特別図柄の停止に基づいて発生した確率変動状態（通常確変状態、突然確変状態）と、第2特別図柄可変表示装置15Bにおける特別図柄の停止に基づいて発生した確率変動状態とが、それぞれ区別されずに集計・出力される例について説明したが、これに限らず、両者をそれぞれ区別して集計・出力するようにしても良い。

【0329】

上記の実施形態では、図16(a)(b)に示す大当たり発生履歴において、通常確変状態の発生期間が黒矢印で示されると共に突然確変状態の発生期間が白矢印で示される例について説明したが、これに限らず、これらの矢印は表示されないようにしても良い。また図16(b)に示す大当たり発生履歴においては、白星☆と黒星★とを区別せずに、1種類の記号で大当たり状態の発生履歴を表示するようにしても良い。

【0330】

上記の実施形態では、図16(b)及び図17(b)に示すように、突然確変大当たりを除外して大当たり発生履歴を出力する際に、図6に示す大当たり発生履歴から、大当たり種別として「突然確変大当たり」と記録されている大当たり状態を除外して出力する例について説明したが、これに限らず、大当たり発生履歴を集計する際に、突然確変大当たりを除外して集計し、該突然確変大当たりを除外して集計した大当たり発生履歴を出力するようにしても良い。

【0331】

上記の実施形態では、遊技機（パチンコ機10）が、可変表示手段の表示結果が予め定められた第1の特別の識別情報（通常確変図柄）となったときに、第1特定遊技状態（通常確変大当たり）に続いて第2遊技状態（通常確変状態）を発生させる第1の状態が発生し、可変表示手段の表示結果が予め定められた第2の特別の識別情報（突然確変図柄）となったときに、第2特定遊技状態（突然確変大当たり）に続いて第2遊技状態（突然確変状態）を発生させる第2の状態が発生するもの、即ち図柄と確変とが連動するものである例について説明したが、これに限らず、該遊技機は、図柄と確変とが連動しないものであっても良い。

【0332】

具体的には、第1の状態にするか第2の状態にするかを第1の抽選により決定し、当該第1の抽選とは別個に、表示する特別図柄を第2の抽選により決定するような遊技機でも

良い。この場合には、特別図柄が「3」、「7」であっても、第1の状態が発生する場合もあれば、第2の状態が発生する場合もあることになる。なお、この場合において、第1の抽選と第2の抽選とを1個の抽選カウンタにより抽選するようにしても良い。また第1の抽選において確率変動状態を伴う大当たり（即ち通常確変大当たり又は突然確変大当たり）が抽選された場合に、特別図柄として「1」、「3」、「5」、「7」が抽選される特別図柄乱数カウンタで第2の抽選を行い、第1の抽選において非確変大当たりが抽選された場合には、特別図柄として「2」、「4」、「6」、「8」が抽選される特別図柄乱数カウンタで第2の抽選を行うようにしても良く、これによれば、特別図柄として奇数が表示されているにも拘わらず非確変大当たりが発生するということがないため、奇数が表示されたら確変状態になるだろうという遊技者の期待感をそぐことがない。

【0333】

以上に説明したように、遊技機は、第1遊技状態と第2遊技状態とを有し、該状態において予め定められた条件の成立に応じて、第1特定遊技状態に続いて第2遊技状態を発生させる第1の状態とするか、又は第2特定遊技状態に続いて第2遊技状態を発生させる第2の状態とするかの抽選を少なくともを行い、該抽選結果に応じた遊技状態とするための制御を行うものであれば良く、図柄と確変とが連動するか否かは問わない。

【0334】

上記の実施形態では、前記第2遊技状態が確率変動状態である例について説明したが、これに限らず、該第2遊技状態は、前記時短状態（即ち変動時間の短縮及び／又は開放時間の延長）や、前記普通図柄確変や、それらの適宜組み合わせでも良い。これら時短状態や普通図柄確変は、前記確率変動状態とは異なり、第1特定遊技状態が発生する確率が向上するものではないが、これら時短状態や普通図柄確変が発生すると、遊技球が可変入賞球装置22に入賞しやすい状態となる頻度が向上することにより、単位時間当たりにおける第1特定遊技状態の抽選回数（始動入賞数）が第1遊技状態と比較して増加するため、結果として「第1遊技状態と比較して第1特定遊技状態が発生する可能性が高い第2遊技状態」となる。

【0335】

上記の実施形態では、遊技機がパチンコ機10である例について説明したが、これに限らず、図11の項目No.31～34に示す遊技関連情報（確変データ）の集計・出力を行う遊技用管理装置（台端末30及びホールコンピュータ50）においては、該遊技機は、遊技媒体であるメダルを賭数として使用することにより遊技を行うスロットマシンや、遊技媒体であるパチンコ玉を賭数として使用することにより遊技を行うパロット（登録商標）と称されるものであっても良い。これらスロットマシンやパロットにおいては、賭数が設定されてスタートレバーが操作されることにより開始条件（抽選条件）が成立して、可変表示手段である回胴（ドラム）により可変表示が行われ、該可変表示の表示結果に応じて、第1の状態や第2の状態に制御される。なお、これらスロットマシンやパロット（登録商標）も、表示結果と確変とが連動するものには限られず、前記パチンコ機10と同様に、図柄と確変とが連動しないものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0336】

【図1】図1は本発明に係る遊技用管理装置であるホールコンピュータを含む遊技用システムの一例を表す機器接続図である。

【図2】図2はパチンコ機の一例を表す正面図である。

【図3】図3は遊技用システムの一例を表す機能ブロック図である。

【図4】図4はパチンコ機から出力されて台端末で受信される始動入賞信号及び大当たり信号の一例を表すタイミングチャートである。

【図5】図5はパチンコ機から出力されて台端末で受信される大当たり信号の一例を表すタイミングチャートである。

【図6】図6は台端末で集計される大当たり発生履歴の一例を表す図である。

【図7】図7はホールコンピュータのハードディスクに記憶されている台番号DBの記憶

内容の一例を表す図である。

【図8】図8はホールコンピュータのディスプレイに表示される設定画面の一例を表す図であり、(a)は賞球数設定画面、(b)は報知基準値設定画面である。

【図9】図9は台端末に入力される信号とホールコンピュータにおいて集計・算出される遊技関連情報の項目との関係を表す図である。

【図10】図10は図9に続く図である。

【図11】図11は図10に続く図である。

【図12】図12はホールコンピュータのディスプレイに表示される遊技関連情報の出力帳票(全体表示)の一例を表す図である。

【図13】図13はホールコンピュータのディスプレイに表示される遊技関連情報の出力帳票(台別詳細表示)の一例を表す図である。

【図14】図14はホールコンピュータのディスプレイに表示される遊技関連情報の出力帳票(集計項目別詳細表示)の一例を表す図である。

【図15】図15はホールコンピュータのディスプレイに表示される遊技関連情報の出力帳票(確変データ表示)の一例を表す図である。

【図16】図16はホールコンピュータのディスプレイに表示される大当たり発生履歴の一例を表す図である。

【図17】図17はホールコンピュータのディスプレイに表示される大当たり発生履歴の変形例を表す図である。

【図18】図18はホールコンピュータのディスプレイに表示される異常報知画面の一例を表す図であり、(a)は始動入賞比率異常報知画面、(b)は信号受信異常報知画面である。

【図19】図19はパチンコ機の変形例を表す正面図である。

【図20】図20はパチンコ機から出力されて台端末で受信される大当たり信号の第1の変形例を表すタイミングチャートである。

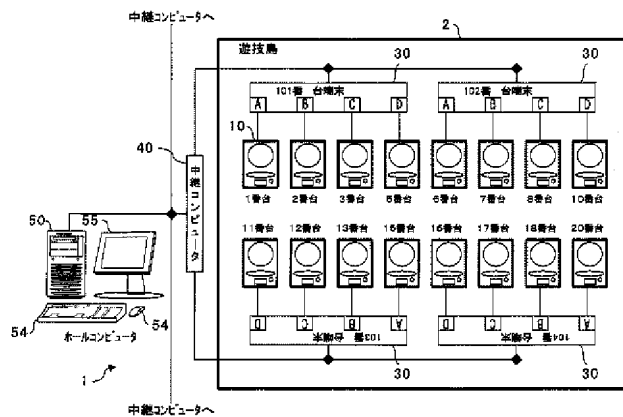
【図21】図21はパチンコ機から出力されて台端末で受信される大当たり信号の第2の変形例を表すタイミングチャートである。

【符号の説明】

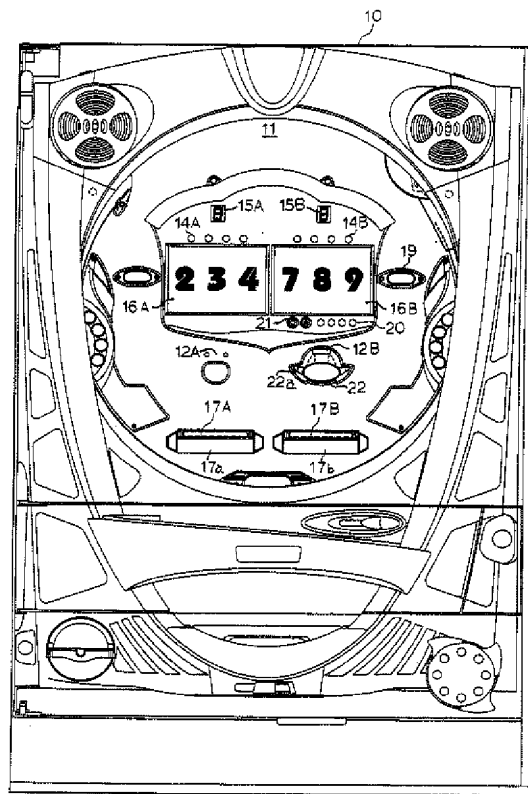
【0337】

- 1…遊技用システム
- 10…パチンコ機
- 24…信号出力基板
- 30…台端末
- 50…ホールコンピュータ
- 52…制御部
- 55…ディスプレイ

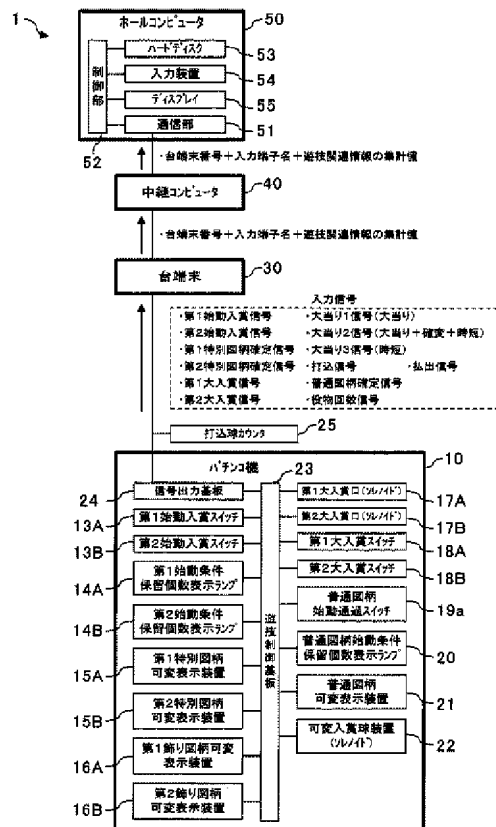
【図1】



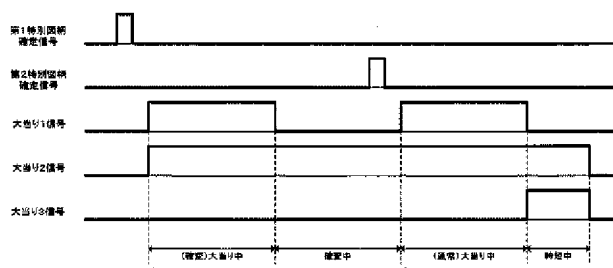
【図2】



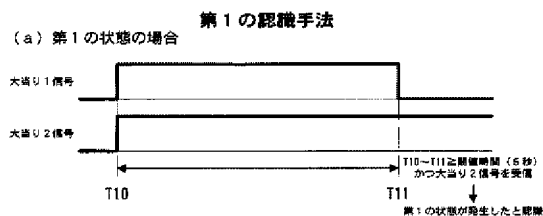
【図3】



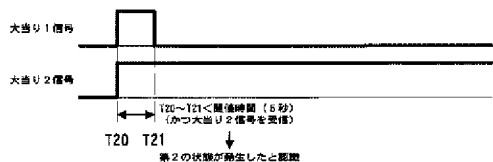
【図4】



【図5】

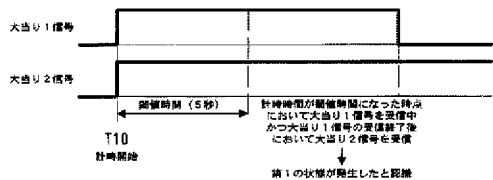


(b) 第2の状態の場合



## 第2の認識手法

(a') 第1の状態の場合



(b') 第2の状態の場合



【図7】

台番号D B

台端末番号	接続端子名	台番号	遊技機識別	図9～図11の各統計項目(項目No. 1～39)
101	A	1	第1種	タイプ1
101	B	2	第1種	タイプ1
101	C	3	第1種	タイプ1
101	D	4	第1種	タイプ1
102	A	6	第1種	タイプ1
102	B	7	第1種	タイプ1
102	C	8	第1種	タイプ1
102	D	10	第1種	タイプ1
...	...	...	...	...

タイプ1：2つの特別図柄可変表示装置  
 タイプ2：1つの特別図柄可変表示装置

【図6】

大当り発生履歴(台端末番号：101番)

台番号：1番台

発生時刻	大当り回数	状態識別	大当り種別	大当り中 打込球数	大当り中 払出球数
10:15	1	▽	通常確変大当り	280	2300
10:20	2	○	通常確変大当り	260	2140
10:43	3	○	突然確変大当り	0	0
11:10	4	△	非確変大当り	310	2230
11:33	5	▽	突然確変大当り	10	0
15:55	17	▽	非確変大当り	300	2500
合計 (突然確変大 当り本数除く)	15	—	—	4890	32000

○：通常確変状態中の大当り  
 △：突然確変状態中の大当り  
 ▽：上記以外の大当り

台番号：2番台

台番号：3番台

台番号：5番台

【図8】

(a)

55

賞球数設定画面

第1始動入賞口 4 ▼

第2始動入賞口 4 ▼

サブメニュー

設定保存

終了

(b)

55

報知基準値設定画面

※タイプ1のパンコ機の台番号のみ表示される。

台番号

1 30% 以上 ▼

2 30% 以上 ▼

3 30% 以上 ▼

5 30% 以上 ▼

6 40% 以上 ▼

7 40% 以上 ▼

8 40% 以上 ▼

10 40% 以上 ▼

サブメニュー

設定保存

終了

次へ

戻る

報知基準値(A)  
の条件でメッセージ表示

【例9】

[illegible]

【例10】

[illegible]

【例11】

個人情報		職業情報		家族情報		健康情報		教育情報		その他	
氏名	山田 太郎	性別	男	年齢	35	職業	会社員	学歴	大学卒業	婚姻状況	既婚
生年月日	1988-01-15	出生地	東京都	配偶者	山田 花子	職業	会社員	学歴	大学卒業	婚姻状況	既婚
住所	東京都中央区	電話番号	03-XXXX-XXXX	子供	山田 太郎	年齢	5	職業	幼稚園児	婚姻状況	既婚
職業	会社員	年収	500万円	子供	山田 花子	年齢	3	職業	幼稚園児	婚姻状況	既婚
健康状態	良好	既往歴	なし	子供	山田 太郎	年齢	1	職業	幼稚園児	婚姻状況	既婚
教育機関	大学	卒業年次	2010	子供	山田 花子	年齢	0	職業	幼稚園児	婚姻状況	既婚
その他	なし	備考	なし	子供	山田 太郎	年齢	0	職業	幼稚園児	婚姻状況	既婚

【例12】

[illegible]

【图13】

[遊技関連情報の出力概要（台別詳細表示）](#)

台股号：1-番世

遊技機種別：21種 217' 1

[illegible]

【图15】

台番号	大宮先生口試		北郷先生口試		北郷先生口試		北郷先生口試		北郷先生口試		北郷先生口試	
	合計	第1の体験	第2の体験	第1の体験	第2の体験	第1の体験	第2の体験	第1の体験	第2の体験	第1の体験	第2の体験	第1の体験
1	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
2	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
3	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
4	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
5	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
6	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
7	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
8	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
10	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

大宮先生口試(口試形式)  
 大宮先生口試(口試形式)

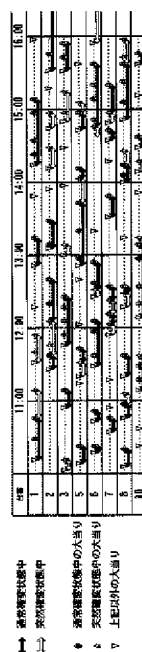
【图14】

[illegible]

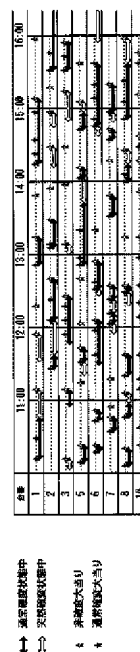
【例16】

大当り発生履歴

(a) 通常障害状態中の大当りと突然障害状態中の大当りとを識別可能な銀線で表示



(b) 突然弾圧大当りを除外して表示





【図17】

## 大当たり発生履歴

(a) 通常確変状態中の大当たりと突当確変状態中の大当たりとを識別可能な物機で表示

台番号：1番台

発生時刻	大当たり回数	状態識別
10:15	1	▽
10:20	2	○
10:45	3	○
11:10	4	☆
11:35	5	▽
15:55	17	▽

台番号：2番台 …

○：通常確変状態中の大当たり  
 ☆：突当確変状態中の大当たり  
 ▽：上記以外の大当たり

(b) 突当確変大当たりを除外して表示

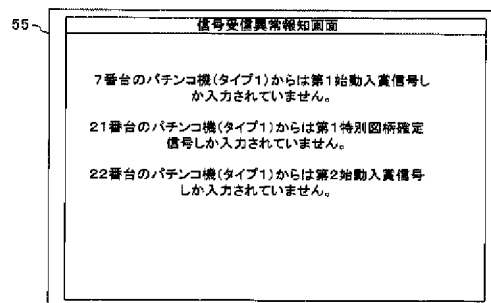
台番号：1番台

発生時刻	大当たり回数	大当たり識別
10:15	1	通常確変大当たり
10:20	2	通常確変大当たり
11:10	3	非確変大当たり
15:55	15	非確変大当たり

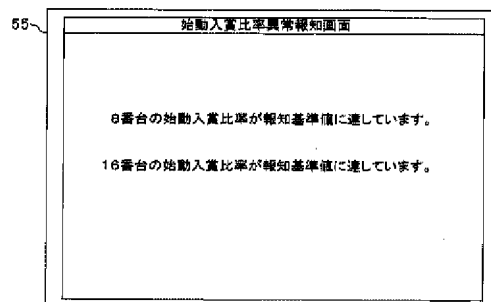
台番号：2番台 …

【図18】

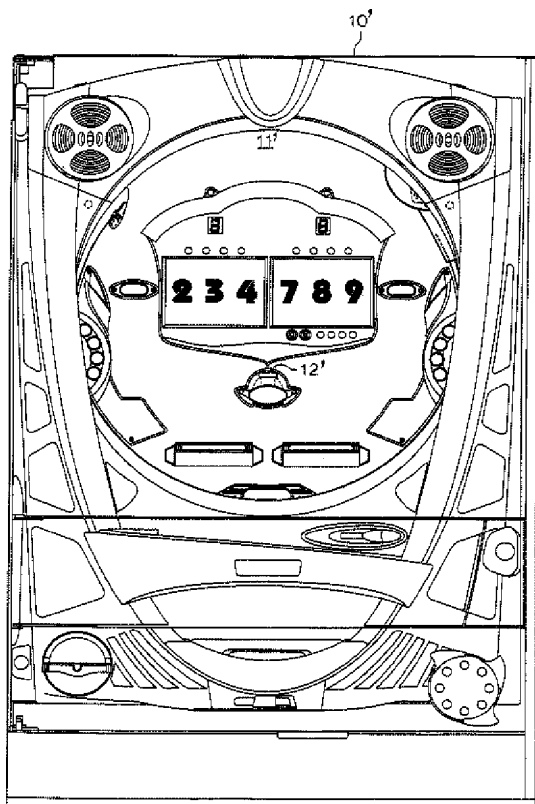
(a)



(b)



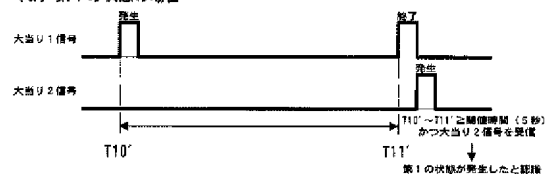
【図19】



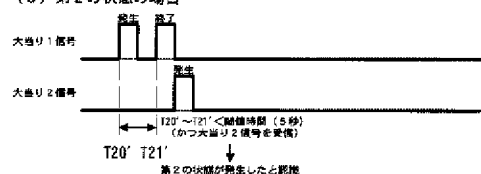
【図20】

## 第1の認識手法

(a) 第1の状態の場合

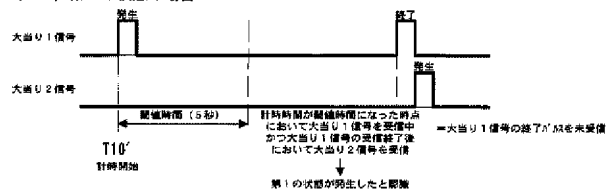


(b) 第2の状態の場合

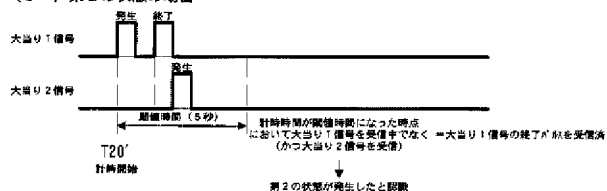


## 第2の認識手法

(a') 第1の状態の場合



(b') 第2の状態の場合



【図21】

